2006年 总第226期

Popsoft

大众软件®

半月刊



www.popsoft.com.cn

电脑应用和娱乐的第一选择

17

AA制的猜想与解读？




ISSN 1007-0060



刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN　零售价：￥6.80元　邮发代号：82-726



声 明

最近，流传《大众软件》员工玩网络游戏《魔兽世界》致死的不实消息，我们郑重声明如下：

一、《大众软件》杂志社创刊至今11年里，从未出现过在职员工的死亡情况。

二、离职人员已不属于《大众软件》杂志社的员工。经核查，离职三年内的人员也无此类情况发生。

为此，我们警告那些无中生有、造谣惑众的言论者及传播者，并保留对有关个人、公司或单位进行法律诉讼的权力。

《大众软件》杂志社
2006年8月8日

《大众软件》杂志社对员工所倡导的是一种健康、轻松、适度的工作方式，并为员工创造了宽松、愉悦的工作氛围，制定并推行一系列的福利制度，被同行业中公认为员工离职率最低的杂志社，对于优秀人才的高度重视，也是杂志社11年来前进发展的重要因素之一。我们每年都组织全体员工进行体检。我们从不鼓励加班，每次举办社内重要会议，在开会前与会者都要进行体育锻炼，我们每年还定期组织郊游、与读者进行足球和篮球的友谊赛。当我们的员工不得已加班到晚上时，我们在第2天都给予充分的休息时间。

作为国内电脑应用和娱乐领域内的知名媒体。我们也一直是电脑生活健康化的最积极的关注者和呼吁者。在2002年，我们组织了大型专题报道《隐藏的危险——一份并非医疗报告的报告》，对电脑从业者和娱乐者的身心健康问题进行了系统深入的调查。呼吁大家注重健康的游戏和工作习惯。在2004年，2005年，我们也多次推出类似文章，强调大家注意电脑生活的健康。网易CEO孙德棣的去世我们也第一时间作出了报道，就是以期引起大家对电脑健康问题的重视。

我们杂志社的编辑记者的平均年龄在26岁以上，都是有过数年以上的工作技巧和电脑操作经验的成年人，他们都有良好的工作生活和工作习惯，很难想象他们的一员会因玩一款网络游戏而致“死”。

“谣言止于智者”希望读者们对于这种荒诞不经的谣言保持理智的态度，不要以谣传谣。

king@popsoft.com.cn
完成于2006年8月8日

富士康杯第十一届大众软件奖系列活动区

明基"鳄鱼"8周年，光存储产品免费以旧换新活动



明基（BenQ）多年来坚持自主创新研发与品牌行销之路，而明基光存储历时8年精心打造的"鳄鱼"形象更是深得人心。1998年10月，明基首次以"鳄鱼"为形象的旗舰产品明基32×光驱诞生，8年间随着32×鳄鱼、50×极速鳄、神笔鳄、52×神行鳄、数码鳄、miniDVD、8MB缓存的CD-RW/DVD-RW、4×/8×/16×DVD+RW、DW1625/1640等产品诞生，鳄鱼宝宝与明基光存储事业一起在全国迅猛繁衍壮大。为感谢广大消费者对明基产品的支持，明基特与《大众软件》一起举办此次"鳄鱼"光存储产品免费以旧换新活动。

拥有明基光存储老产品（CD/DVD光驱、CD/DVD刻录机等）的读者只要填写下列回执，通过信件或E-mail或《大众软件》杂志网站（www.popsoft.com.cn）登记等方式将回执交到"明基鳄鱼活动组"，就有机会免费以旧换新。

来信请寄：北京市海淀区亮甲店130号 恩济大厦5层 《大众软件》"明基鳄鱼活 动组"收，邮编 100036；

E-mail请发送到：darwin@popsoft.com.cn；信封或E-mail标题请注明"鳄鱼宝宝以旧换新"字样。

活动截止时间：2006年10月15日，信件以当地邮戳为准。

回　执（复印及抄写均有效）		
姓名	通讯方式（地址、邮编、电话）	
所购买的明基光存储产品型号		购买时间
产品序列号		
感言（可另附纸）		

活动细则：

1.可参与活动的明基光存储老产品为2006年6月30日前出厂的机型，且目前能正常使用。

2.参与活动的读者必须附上一小段感言，简要说明当初为什么选择明基鳄鱼光存储产品及多年使用感受，字数不限，感言将有机会刊登在《大众软件》上。

3.《大众软件》将与明基公司一起在所有参与者中抽出20名获奖者，他们可免费将明基光存储老产品换成一台明基最新热卖的DVD刻录机，其中DW1650/DW1670各10台。

4.《大众软件》将通知获奖者将明基光存储老产品寄回编辑部（获奖者承担邮费），并将更换后的新款明基DVD刻录机寄给获奖者（《大众软件》承担邮费）。

奖品简介：

DW1650

明基DW1650融入了明基独有的萨利刀技术，能针对不同刻录盘片特性进行自我修改写入，与双重冷却系统一起保证刻录成功率和刻录品质。双16×极速刻录，8×DVD+R DL/DVD+RW、4×DVD-R DL刻录、6×DVD-RW复写。

读碟王 DW1670

DW1670是一款欧式时尚面板的双16×超级DVD刻录机，同时兼容DVD±R/RW、DVD-RAM、CD-R/RW盘，且读碟强劲；采用松下phase-change Dual双相变光头技术使RAM刻录更稳定更安全；全钢机芯及多孔风冷设计，定位精准，散热性佳。

（《大众软件》对本次活动有最终解释权）

13期 与富士康同猜世界杯，赢取"+团队之星"真品足球活动结果公布

奖项及奖品：

特等奖：
2006年德国世界杯指定比赛用球"+团队之星"一个，价值990元。

获奖者：
广　东　王炎峰

一等奖：
价值599元的富士康865PE7AF-S主板一块

获奖者：
浙　江　杨超超　　天　津　蔡建爽

二等奖：
价值280元的富士康飞狐TSAA-804机箱一个

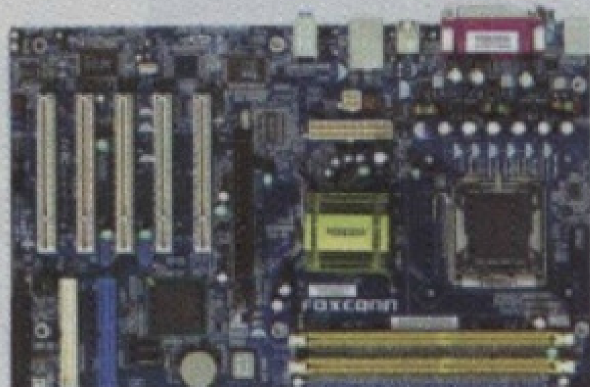
获奖者：
四　川　李　杰　　河　北　钱瑞林　　吉　林　孙　鹏

参与奖：
富士康运动相关促销品一件（球衣、运动水壶、足球腰包等）

获奖者：
广　东　陈金安　　北　京　田　曦　　四　川　邹　蓬
江　苏　陈建兵　　上　海　史玮敏　　甘　肃　王婧静
湖　北　曾　军　　青　海　庞　磊　　吉　林　康　乐
河　北　张斯凡



特等奖



一等奖


二等奖

幸运读者区

本期TOP TEN信投和网投幸运读者，将获得北京爱德发高科技公司提供的漫步者R133T多媒体有源音箱一套。

福　建　王舒翔　　安　徽　夏　宜　　安　徽　岳丽珊
江　苏　王　龙　　新　疆　魏影乐　　四　川　詹承东
黑龙江　刘天阳　　河　南　贺宙彪　　上　海　杨　俊
陕　西　姚玲侠　　广　东　韩　磊　　湖　北　李立华
山　东　郭瑞祥　　河　北　李欣欣　　江　西　周　萍
吉　林　张辽远　　新　疆　肖智勇　　云　南　马德良
四　川　刘天宇　　广　东　赵　平



注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。

下期预报

实用软件：勒索软件

硬件评析：Intel Conroe平台深入测试

攻城略地：掠食者

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社 长 宋振峰
总 编 宋振峰

执行主编 王晨
编辑部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚 王翙 杨旸 高亮
美术总监 祁津忆
本期责编 何先进
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广告部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电 话 010-88118588-8800
传 真 010-88135623
发行部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电 话 010-88118588-1602
传 真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 余威 毛森
印 刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊 号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
读者俱乐部 010-88118588-8000
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2006年09月01日
零售价 人民币 6.80元
港 币 20.00元
美 元 4.95元
新加坡元 9.00元

CONTENTS 目录

2006年第17期 总第22

Edifier 漫步者

多媒体音箱旗舰品牌 以年销量 600 万套傲视群雄

漫步者多媒体音响



C2

采用漫步者国际专利 EIDC（智能失真度控制）技术，超人性化的音响产品。

微处理器控制，全数码显示，颇具互动精神。

红外遥控器，小巧方便，得心应手。三分频设计，中高频平衡柔顺。

6.5 英寸大尺寸低音扬声器，低音澎湃。

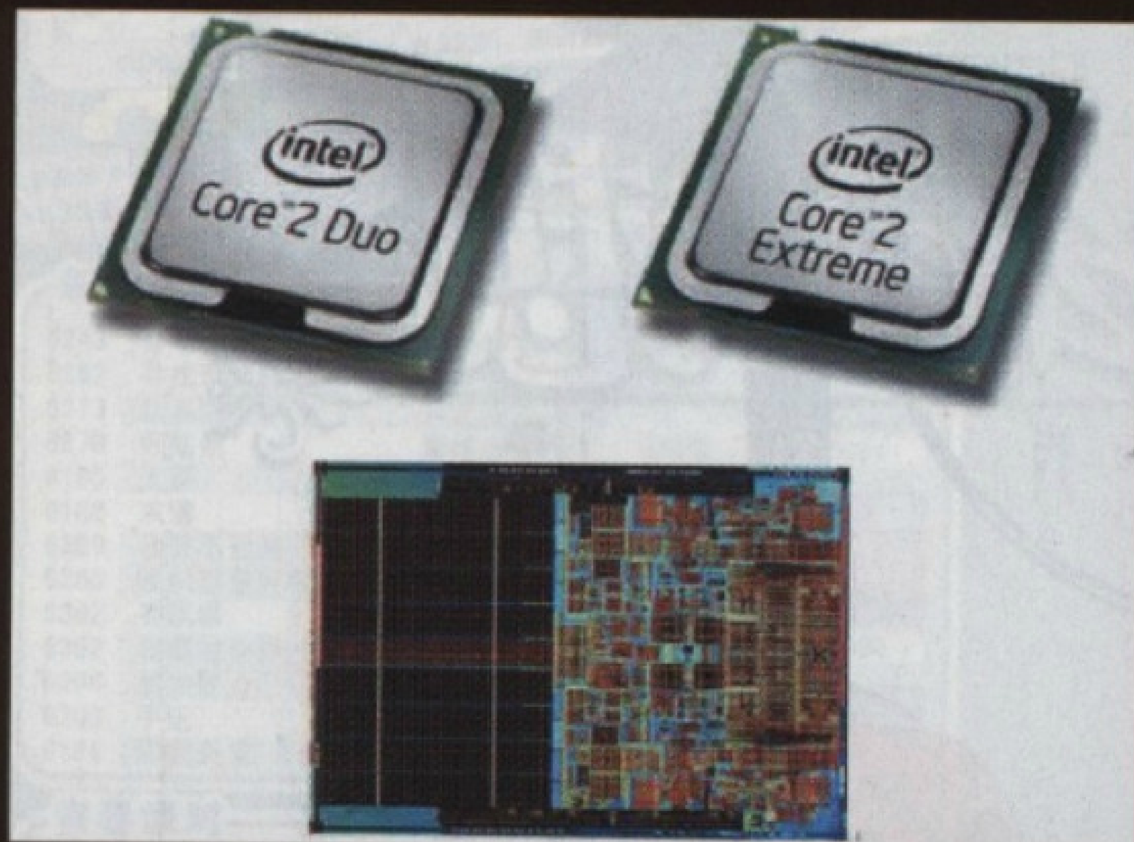
城市	电话	城市	电话	城市	电话	城市	电话	城市	电话
北京	010-62102817 010-62102818	广州	020-87517233 020-87564661	上海	021-64740572	武汉	027-87651768	重庆	023-68790987 023-68791331
				杭州	0571-88380490	长沙	0731-2922069		
天津	022-23004819	深圳	0755-61362829	南京	025-83619514	郑州	0371-63912631	成都	028-86313897
石家庄	0311-85200337	南宁	0771-2982254	无锡	0510-82768941	济南	0531-86957774	贵阳	0851-5822376
廊坊	0316-2092200	厦门	0592-2227890	常州	0519-6908751	青岛	0532-83836687	昆明	0871-5034101
唐山	0315-2842341	福州	0591-83364191	苏州	0512-62068911	烟台	0535-6661727	南昌	0791-6250812
太原	0351-7230997	海口	0898-66718548	镇江	0511-5241702	临沂	0539-3037299	西宁	0971-6127925
呼市	0471-6808380	香港	00852-23860928	徐州	0516-83826810	合肥	0551-3664575	乌市	0991-2830924
包头	0472-3318140	澳门	00853-404299	沈阳	024-62125255	哈尔滨	0451-82834896	长春	0431-5617779
吉林市	0432-6922909	大连	0411-84522266	西安	029-85531816	兰州	0931-8261696	银川	0951-6031248

北京爱德发高科技中心　免费咨询电话：800-810－5526

欢迎访问：www.edifier.com

英特尔：酷睿2来了

■本刊记者 司马平安



英特尔中国发布的酷睿2双核处理器

2006年7月27日晚间，英特尔公司中国区总经理杨旭在上海外滩18号亲手切开带有英特尔酷睿2处理器LOGO的蛋糕，他说："英特尔酷睿2处理器的发布，标志着英特尔公司已经从奔腾时代进入全新的酷睿时代。"未来英特尔推出的产品将不再使用奔腾标识，全部换为酷睿标识。

当日下午，英特尔中国发布了酷睿2双核处理器。新的酷睿2双核处理器与英特尔目前最好的处理器比较，在性能提升40%的同时，功耗降低了40%。酷睿是英文"Core(内核)"的拟音，"2"表示第二代，"Duo"则表示双核或者多核。在中国大陆、香港和澳门、台湾地区英特尔将使用"酷睿2双核"为中文名称推广其酷睿第二代双核处理器。英特尔酷睿2双核处理器家族采用了革命性的英特尔酷睿微体系架构，节能出色而且性能出众。由于采用了功能强劲的双核技术，该款处理器能以更快速度同时管理更多的任务，并能更加顺畅地执行多个应用程序.例如，用户可以一面写电子邮件，一面下载音乐或视频，同时还可以进行病毒扫描。此外，这些双核芯片还改善了任务执行能力，比如能顺畅地观看和播放高清晰视频节目，在进行电子交易时保护计算机及其资产，并能使轻薄外形的笔记本电脑的电池使用寿命延长。八亿时空、戴尔、方正、长城、海尔、七喜、惠普、浪潮、联想、三星、索尼、TCL、清华紫光等公司的高层代表出席了发布会，与英特尔公司共同宣布了酷睿新时代的到来，并展示了各自基于英特尔酷睿2双核处理器的最新产品。

另据悉，此次发布的5款台式处理器的价格在183美元至999美元之间。有关酷睿2的其他信息请参考本期专栏评述中相关内容。



半月看点

华硕机箱义拍捐赠启动

2006年8月7日，华硕电脑宣布，由贵州省岑巩县团委指导、华硕电脑主办的"情系贵州贫困地区失学儿童 华硕机箱义拍捐赠活动"正式拉开帷幕。本次活动分两个阶段进行，分别是网络拍卖阶段和实地捐赠阶段。网络拍卖阶段集中在2006年8月7日至8月27日之间。此阶段华硕拿出包括游戏机箱Vento7700、经典T5/T8系列品牌机箱在内的66款机箱在淘宝网进行拍卖，最后所得钱款将全部用来资助贵州省岑巩县40名贫困女学生。实地捐赠阶段集中在2006年9月1日进行。华硕电脑组成由媒体记者、竞拍用户、捐赠自愿者以及华硕公司员工组成的队伍到贵州省岑巩县水尾镇进行现场捐赠，亲自将第一阶段拍卖所得钱款（预计2万元人民币左右）递交到40名贫困女学生的手中。

大唐软件成为海波龙最佳合作伙伴

近日，海波龙（Hyperion）公布了2006财年全球最佳合作伙伴评选结果。这些获奖的合作伙伴对于海波龙企业绩效管理和商务智能解决方案的发展起到了至关重要的作用。在中国，大唐电信旗下大唐软件技术有限责任公司被评选为最佳亚太区分销商。2003年，大唐软件正式成为海波龙在中国大陆的总代理，管理和支持海波龙在该地区的所有ISV（独立软件开发商）。作为海波龙最早也是最主要的合作伙伴之一，大唐软件近年来取得了飞速的发展，先后获得"国家规划布局的重点软件企业""中国软件欧美出口工程"试点A类企业、"中国软件产业最大规模前20家企业"等荣誉。

新长城展开优秀特困高考生寻访

7月9日，中国扶贫基金会举办的"2006新长城优秀特困高考生寻访行动启动仪式暨特困大学生捐助论坛"在人民大会堂隆重召开，全国人大副委员长成思危、全国政协副主席周铁农出席了本次会议。成思危副委员长在会上宣布2006新长城优秀特困高考生寻访行动正式启动，随后中国扶贫基金会名誉会长王郁昭授予了志愿者代表总队队旗，中国长城学会副会长董耀会先生代表主办单位发出"爱心志愿者爱心记者"行动倡议，动员社会各界关注、帮助贫困地区和贫困家庭。启动仪式上，社会各界纷纷向新长城项目捐款，认捐金额累积超过1100万元。

凹凸科技荣膺金融科技企业创新奖

7月28日，"全球金融发展论坛"在北京人民大会堂隆重召开，来自各部委、驻华使馆、中资银行、外资银行近200名专家学者出席了此次盛会。大会围绕"中国金融界提高抗风险能力和国际竞争力"等热点话题展开深入讨论，会议还揭晓了"十大金融科技杰出人物奖""十大金融科技企业创新奖""十大金融科技人物卓越贡献奖"等多个奖项。在计算机、消费电子、工业电子及通讯产品等领域提供创新型电源管理产品与安全组件的凹凸科技，凭借多年对金融信息化建设的突出贡献，荣膺"十大金融科技企业创新奖"。



上市信息

索尼爱立信6款新品上市



2006年7月27日索尼爱立信宣布将在一个月时间内推出6款产品，其中引人注目的是Cyber-shot影像旗舰手机K790c和时尚商务手机M608c，另外还包括由中国移动无线音乐俱乐部首发的W300c音



乐手机、中国研发中心开发的折叠影像手机Z550c、玫瑰红色版影像手机K750c、趣味多功能手机K310c等。K790c是索尼爱立信第一款应用Cyber-shot品牌的手机，拥有320万像素的摄像头，具有自动对焦、Xenon闪光灯和全新BestPic（优拍）功能，喜爱这款产品的读者请关注本刊下期的产品评测内容。



德劲彩屏MP3播放器DE840上市



随着暑期数码产品的销售高峰来临，近日深圳德劲电子推出了配备1.8英寸TFT全彩液晶屏的MP3播放器德劲DE840，这款产品采用高强度铝合金外壳，全机身不见一颗螺丝，整机密封性很强，支持MP3/WMA等音乐格式，具备高保真数码录音/语音复读等功能，同时支持24位真彩JPEG、BMP格式图片浏览和SMV格式的视频播放功能。**市场参考价：299元/512MB。**

华硕发布AMD平台双核64位笔记本

近日，华硕笔记本宣布推出包括A6、A7、A8在内的三大系列AMD平台双核64位笔记本，其中包括极致效能的A6T/Tc/M、华硕数字家庭成员A7T、商务娱乐全能机型A8T等，它们采用AMD双核炫龙64 TL-50/TL-52/TL-56/TL-60处理器，GeForce Go 7600/7300独立显卡、130万像素摄像头等超强阵营组合。它们还配备了丰富的增值软件服务，如华硕独家专利的POWER4 GEAR+省电技术、ASUS NB Probe 3.0实时监控软件等，在保障系统正常运行的同时，也为双核64位核心最大地发挥优势提供了有力支持。



罗技V系列笔记本电脑外设产品

2006年8月2日罗技推出4款V系列新品，包括V450激光无线笔记本鼠标、V150激光笔记本鼠标、V100笔记本鼠标以及V10笔记本便携音箱。其中V450与V150均采用了激光引擎，V450还支持2.4GHz的数字无线技术，V100则使用了

第三届趋势科技百万程序竞赛闭幕

■本刊记者 生铁



喜获前三名的参赛队伍合影留念

7月27日下午14:00，在南京丁山花园酒店，紧张激烈充满悬念的第三届趋势科技百万程序竞赛结果终于到了要揭晓的时候了。之前的大赛现场已被精心设计成了闭幕式会场，经过3天挑战极限的激烈比赛，今天将是梦想结果的时刻了。来自北京理工大学的Collapsar队勇夺桂冠获得20万元的冠军大奖，而华南理工大学的WEE队获得亚军，中国科学院计算技术研究所的Polaris队获得季军，西安交通大学的RACE队和华南理工大学的VEE队分获第四、第五名，另外还有10个单项大奖也各有其主。

本次大赛从去年12月报名开始已历时半年有余，大赛的总奖金额高达100万人民币，其中前十名的奖金总额达70万，另外大赛还设立了10个单项大奖，奖金总额30万，而所有参加决赛的选手还将获得趋势科技的预聘书。获得冠军的Collapsar队在夺冠后激动地表示："首先感谢趋势科技为我们提供了这样一次宝贵的软件工程的实践机会。我们这次参赛是抱着必胜的决心来的，之前做了大量的准备工作。在决赛前我们根据对初赛题目的理解还专门去做了网络安全产品的市场调研。比赛令我们获益非浅，出色的团队合作是我们夺冠的保证。"

趋势科技全球研发暨信息执行副总及首席信息安全官的梁国屏先生在会后这样对记者说："如果说举办这次比赛的目的有多个的话，将它们进行排序，储备人才这个目的在其中排不到前十位。从投资的角度来说，如果花100多万元去找这么一批学生，那就太不值了。硅谷有那么多软件人才，我们要找人才是很容易的，不必要花这么大的代价。我们举办这样一个比赛是纯公益性的，希望你们不要认为我是在唱高调，因为这是实话。我们做这一行可以说有一点心得吧，这也是我们感到骄傲的地方。我们希望能将这些心得传授给学生们，比如说，我们公司很重视程序的评测，所以这次就设了最佳评测奖，学校是不会教这些东西的。我们希望参赛的2000多个学生在实际的程序开发设计方面有一定的提高，比如说，需求分析、设计、测评等，这些都是靠近用户的，学校里学不到。我们希望通过比赛的影响力能带动更多的优秀学子投入到软件行业中来，从而把我国的软件行业做大。可以说，我们所做的就是播种，效果不会立竿见影，但一年一年的这样下去，效果就会很明显了。总之，我们就是希望中国能有更多优秀的程序员，把软件行业这个饼做大，让中国出现像美国硅谷、印度班加罗尔那样软件人才聚集、产业发达的地方该有多好！"


趋势科技首席信息安全官梁国屏在回答记者的提问

分辨率达到1000dpi的光学引擎。V10笔记本便携音箱配备一个保护袋并附有连线固定搭扣，可随身携带。另外V10无需任何电源，也不要任何音频连线，只要接入到笔记本的USB接口即可使用。

优派VG1921wm宽屏液晶上市

近日，优派（ViewSonic）推出了全新的宽屏液晶“飞人”——19英寸的VG1921wm，具有5ms全程响应时间、700：1的高对比度、300nits亮度，并具有全新的简约外观设计，通过了TCO'03认证，**市场参考价：1999元。**



明基“音乐方糖”新鲜上市

近日，明基发布了造型酷似水果方糖的新款MP3播放器P350，这款产品采用Sigmatel3504芯片，搭配1.8英寸26万色OLED液晶屏，提供普通、摇滚、古典、爵士等7种音效模式，支持电子书阅读、图片浏览以及SMV/SMA格式的视频文件播放。同时上市的还有明基ET50蓝牙立体声耳机，采用银色镀铬接听按键、黑色机身，便捷背夹设计，可通过适配器与BenQ Joybee P350“音乐方糖”及普通手机搭配，并可与蓝牙MP3播放器和手机直接配对。





投资合作

技嘉启动新产品发布及应用方案

2006年7月18日，技嘉科技携手英特尔、微软、LSI、Kingston等厂商和解决方案提供商在京启动了以“双核动力，重装出击”为主题的2006技嘉科技新产品发布及应用方案全国巡展活动。此次巡展将陆续在北京、广州、上海、成都、沈阳等十五大城市火爆登场。据称，这是自英特尔推出新双核至强处理器以来，迄今为止参与厂商最多的双核平台巡展与市场培育活动。借助双核平台切换之机，技嘉科技集中发布和展示了其最新产品，涉及双核服务器专用主板和数字监控系统主板、无线网络和存储等三大类产品。



前沿技术

Autodesk推出Maya 8

7月31日，Autodesk发布了Autodesk 3ds Maya 8软件。该软件实现了64位支持、多线程和算法最优化的组合，使用者可加载并以更高的效率处理大量数据集。软件在包括皮肤功能、铺嵌绘制和多边形代理图像功能（proxy）网格细分等关键领域都已经过

挑战N-GAGE? MOTOLORA携手盛大进军游戏领域

■本刊记者 冰河

2006年7月28日，美国无线通信厂商摩托罗拉公司与中国互动娱乐传媒公司上海盛大网络发展有限公司在上海宣布达成协议，双方将共同努力以改善游戏在手机上的体验和乐趣。摩托罗拉亚太区副总裁兼移动终端事业部北亚区市场及业务拓展总经理卓文彬先生（Ian Chapman-Banks）与盛大总裁唐骏先生共同宣布，双方将为摩托罗拉专门定制的游戏手机E680g推出独家手机版游戏《传奇世界》和《梦幻国度》，这两款游戏都是盛大广受欢迎的在线游戏。由于双方都是美国纳斯达克上市企业，因此美国证券公司飞利凯睿在发布的分析报告中对双方的合作极为看好，认为由于目前中国手机游戏领域尚没有绝对的领先者，因此第一家将PC游戏与手机游戏相结合的开发商或运营商将从中大量获益。

在合作仪式上，合作双方都指出，两款手机版在线游戏不仅仅是原来电脑游戏的新版本或扩展版。相反，它们可与电脑版游戏结合和互动，用户能够在手机和电脑之间转移经验值、武器及其他资源。《传奇世界》和《梦幻国度》将由MIDC（移动梦网的“我的 E680g 专区”）和中国移动百宝箱（中国移动的游戏下载平台）提供六个月的独家下载，其相关音乐、墙纸和屏保等内容由MIDC提供独家下载。



摩托罗拉亚太区副总裁卓文彬先生（右）与盛大总裁唐骏先生（左）共同宣布MOTOLORA携手盛大进军游戏领域

除发布手机游戏，双方还宣布了一系列品牌合作推广计划，包括在摩托罗拉E680g游戏手机上预装盛大的游戏内容，在电脑版《传奇世界》和《梦幻国度》游戏中推广摩托罗拉此款手机以及产品包装上的合作。在产品推广活动中，盛大将向摩托罗拉提供其线上、线下和网吧的资源，还将与摩托罗拉分享其注册用户数据库。

除宣布与盛大的合作，摩托罗拉还宣布了“MOTO游戏站”的正式开通，这个虚拟的网上游戏店将为中国的游戏玩家提供最新游戏信息、完整的社区服务和一流的游戏体验。

易码科技携欧丁系列宽带可视电话进军国内市场

■本刊记者 壹分



易码科技市场总监周懿德

香港易码科技国际有限公司成立于1984年，主要业务集中在宽带相关技术产品的开发和应用方面。2006年上半年，借几个重大展会之机，其欧丁系列宽带可视电话产品正式推向了国内市场。与较早进入这一领域的其他同行不同的是，易码并未急于开拓零售市场，而是采取了与房地产开发商合作的方式推广全套的家居智能化、讯息娱乐以及远程监控等产品。

鉴于过去一段时间以来，数字家庭的相关产品始终无法在零售市场打开局面，这种全新的推广方式引起了我们的注意，为此记者对易码科技的周懿德小姐进行了专访。周小姐认为网络的普及使消费者开始追求影音同步的通讯方式，加上国内房地产发展蓬勃，为数字家庭营造了一个商机无限的市场。易码则希望利用自己掌握的先进的计算机技术、网络通讯技术、综合无线组网技术等，把与家居生活有关的各种电子系统有机地结合在一起，通过统筹管理让家居生活更加舒适安全。

同时，周小姐还表示，在当前的市场状况下，宽带可视电话产品如果没有出色的影音素质便不能突围而出，更不用说普及应用。为了达到这个要求，欧丁系列产品采用了易码自行开发的新技术，在保证影音质量的同时还可最大程度地减少由数字家庭应用带来的成本压力，增加楼盘的吸引力。另外，记者还了解到目前易码的品牌及设计已在欧洲及中国国内进行相关注册，并且在国内建立了相关的技术支持部门和研发基地。P

多线程处理，并根据处理器或内核的数量比例扩展，因此在处理那些非常耗时的任务时，用现在的工作站可大大提升效率。迪斯尼技术副总裁Jack Brooks评价道：“Autodesk Maya 8软件的64位支持让艺术家能够管理庞大的场景，因而赋予他们无限的可能性。Maya 8是我们的64位制作流程中不可或缺的元素。我们用试用版为一部即将上映的电影进行了制作的前期工作。通过API扩展Maya的功能使我们可对其进行定制，以满足近乎苛刻的要求。”



促销新闻

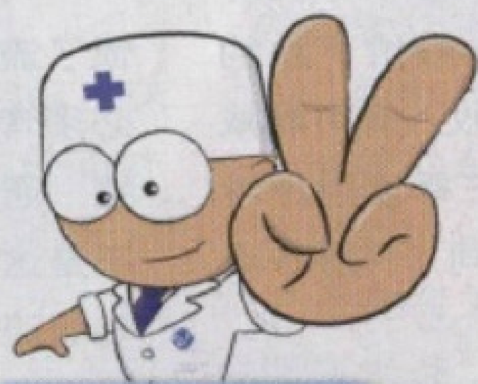
昂达VX系列全线降价20%



从8月11日起，昂达对旗下包括VX939、VX939C、VX939+、VX939T、VX969在内的全线产品进行降价，降价幅度高达20%。其中支持APE格式的昂达VX939/512MB再次降价后售价为299元，而VX939的TFT升级版VX939+（包括VX939T）/1GB、2GB以及2.2英寸26万TFT屏幕的视频旗舰机型VX969/1GB、2GB均直降100元，**售价分别为399元、599元和499元、699元。**

富士康925XE主板降到768元

最近富士康将一款925XE7AA-8EKRS主板降至768元，它采用Intel 925XE Express+ICH6R芯片组，支持FSB 1066MHz、LGA 775封装的赛扬D、P4及64位P4 EE等处理器，支持DDR2 533内存，提供4根DIMM插槽、1条PCI-E x16、3条PCI-E x1和3条传统PCI插槽。它还通过Silicon Image芯片提供SATA RAID，并配置了IEEE 1394b接口和Broadcom芯片双千兆网卡。



“QQ巴士”(Worm.QQBus)

病毒专门发送带有病毒的网址

病毒名称：“QQ巴士”(Worm.QQBus)

威胁级别：★★

病毒特点：这是一个通过QQ传播的蠕虫病毒，专门向QQ好友发送带有病毒的网址信息。

发作现象：该病毒生成以下病毒文件：%system%\qqbus.exe、%system%\tqqbus.exe、%system%\uqqbus.exe、%system%\uqqbus.dll，添加到注册表项。病毒会向QQ好友发送带有病毒地址的信息，能够结束反病毒软件进程，并且该病毒会从网站下载升级信息进行更新。

专家支招：金山毒霸反病毒应急中心及时进行了病毒库更新，升级毒霸到2006年08月07日的病毒库即可查杀以上病毒；如未安装金山毒霸，可登录http://db.kingsoft.com免费下载最新版金山毒霸2006或使用金山毒霸在线杀毒来防止病毒入侵，拨打金山毒霸反病毒急救电话010-82331816反病毒专家将为您提供帮助。

专家提醒：用户应及时下载微软公布的最新补丁，来避免病毒利用漏洞袭击用户的电脑。

最新的金山毒霸2006具有漏洞自动修复功能，可帮助用户在第一时间内避免因为漏洞带来的冲击，避免相关原因给用户电脑造成的危害。用户可登录db.kingsoft.com下载金山毒霸2006。

“流氓”的苦楚



本刊记者 生铁

关于“流氓短信”的话题，笔者每年都写，公众对这个话题也已经快麻木了。就像这两年来信息产业部不断发出行业整顿通知，有收效作用却并不显著。一些小的SP商在这些整顿里消亡，而对于毛利率在60%左右的大型SP而言，虽然在整顿期间有短暂的收入规模缩减，但因为短信息服务业务的暴利性，这种缩减又可以在很短的时间内得到恢复。

今年1月至3月信息产业部开展“畅通网络，诚信服务”系列专项活动以规范电信企业资费行为，对电信企业在经营活动中存在的价格欺诈、价格歧视、多收费和乱收费等严重侵害消费者合法权益的违规行为进行了专项治理。从那时起，对于SP公司的不利消息就未曾间断。信产部在6月2日下发了《关于开展治理和规范移动信息服务业务资费和收费行为专项活动的通知》。该次专项活动从2006年6月开始到2006年12月底结束。7月上旬，为响应信产部的政策，中国移动和中国联通分别出台了更为严厉的管制政策。其中中国移动公司向所管辖SP商发出了一份以“用户必须再次确认是否订购业务才能产生订购关系”（简称“二次确认”）为重点的一整套整顿计划。7月17日，信产部又推出了《2005年度跨地区增值电信企业年检第二批整改企业名单》，其中包括北京掌中万维科技有限公司、北京金山数字娱乐科技有限公司、北京八佰拜信息技术有限公司、北京亿阳增值业务通信股份有限公司、广州光通通信发展有限公司、上海四方信息技术股份有限公司等。这些政策对SP行业产生了很大影响。到本文截止时的8月4日为止，国内最大的SP企业之一TOM在线其Nasdaq股价为12.95美元，与5月初的28美元的股价相比降幅达216%。而TOM在线的香港上市公司也表现不佳，股价下跌约30%，同样创出年内新低。按照业内人士的估计，TOM的收入有可能减少60%～70%。另有内部消息称，由于收入减少，为第三季度财报考虑，TOM开始对一些业务进行精简，甚至暂时中止咨询合同，将服务项目压缩，且之后将有一定规模裁员的可能性。

在7月31日，手机内容提供商空中网对外宣布计划裁员15%，这成为中国移动“二次确认”等整顿SP公司的措施出台后首个宣布裁员的主要SP公司。空中网对外宣称的裁员理由是：降低费用、提高运营效率。他们在两周内完成了裁员，而它的竞争对手掌上灵通、华友世纪也传出有可能裁员的消息。由于这几家公司的股价都在同时下跌了30个百分点，导致证券商调低了对这些公司的评级。

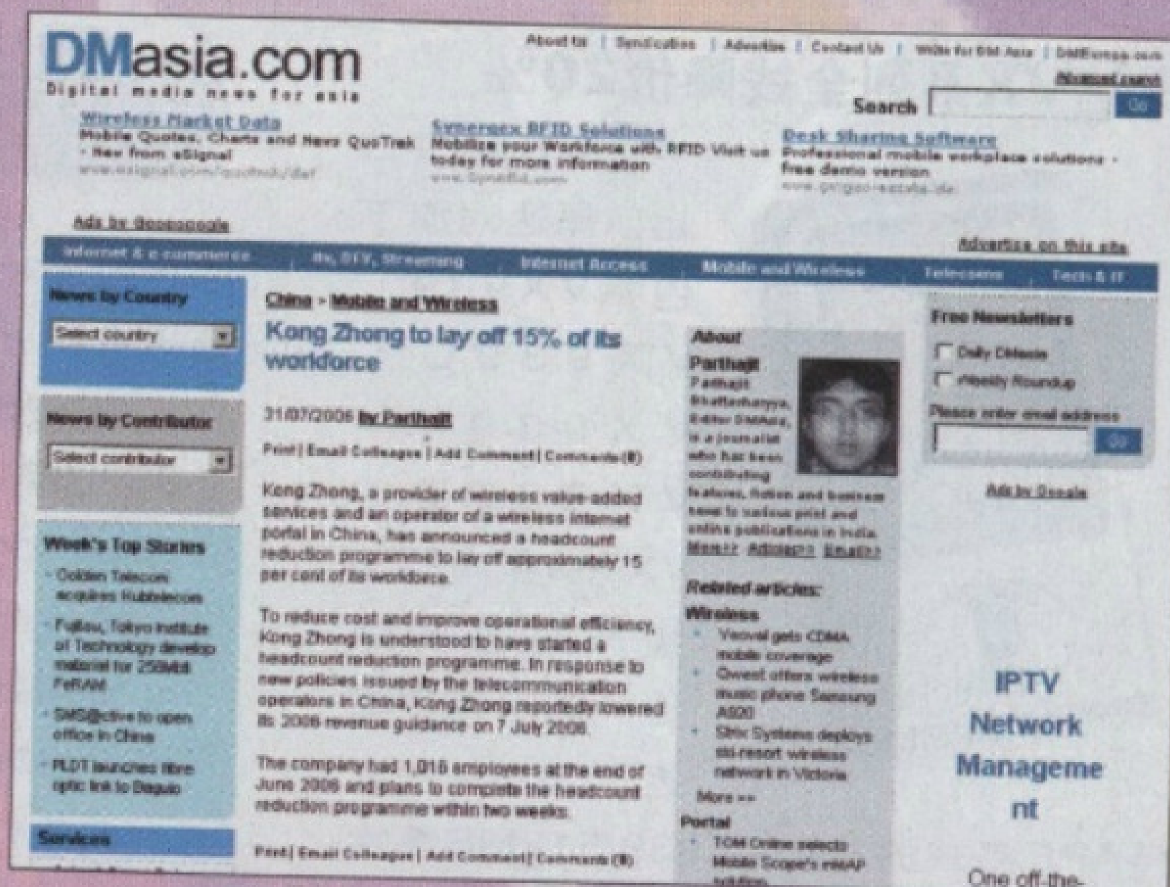
信产部今年下半年的集中整治行动，包括中国移动的“二次确认”措施令SP商颇为头疼，对深受流氓短信欺诈的消费者而言却是值得拍手称快的。消费者的这一态度尖锐地反映出SP和消费者之间的关系已经从“服务提供者”与“被服务者”的关系转变成了赤裸裸的流氓强盗和被骚扰、被侵害者的关系。国家工商总局发布的2005年申诉十大热点当中，电信服务类申诉达47673件，居20大类服务消费申诉首位。中国消费者协会2005年投诉显示，手机已连续几年高居中消协投诉榜首。今年3月14日，全国政协委员陆锡蕾抨击电信乱收费现象时说：“据调查统计，全国60%以上的移动电话用户和小灵通用户遭受过电信服务欺诈性收费。平均每年每部30元，照此比例估算，全国每年产生的电信欺诈性收费高达70亿元。能够通过投诉或诉讼获得返还的数额微乎其微。”

违法成本如此低，赔付风险如此之小，即使不是商人，也会明白这是笔多么合算的买卖。从此也可明白，虽然移动和联通是竞争关系，但它们以及它们的下属企业在利益制度的制订上，却是如此雷同。

国家信产部6月21日的通知中指出，在屡次整顿之下，广大用户对移动信息服务业务的资费和收费问题反映依然强烈。

信产部在这份通知中列举了当前移动信息服务业务资费和收费方面长期存在的“六大罪状”：一、明码标价不规范。主要是指移动信息服务企业通过电视、广播、报纸和互联网等媒体进行短信竞猜、点播歌曲、下载铃声时，不明示价格或不明示全部价格。二、通过虚假宣传，诱导用户消费。三、强行订制。是指强行给用户订制短信业务或通过向用户发送恶意PUSH程序等强行为用户订制短信的行为。四、反向订制。是指一旦用户回复即给用户订制了某项包月服务等行为。五、未事先向用户请求确认。指在提供包月类、订阅类短信服务时，没有事先向用户请求确认等行为。六、取消困难。用户对订制的业务不感兴趣，发送取消代码或打电话要求取消，移动信息服务业务企业在退定程序上设置壁垒，甚至反复多次取消不掉，造成用户继续被收取费用。

那么，面对这样的整顿，SP商的出路在哪里呢？当惯了流氓的人要改邪归正并不容易。除了业务转型，他们必须考虑开发真正有质量、真正符合消费者需要的产品线，通过正当的成长去迎接3G时代的到来。当然，一切都不是这么简单，在目前这种畸形的产业结构下，什么事都盼着流氓自己良心发现，那是不可能的。P



DMasia.com
Digital media news for asia

China > Mobile and Wireless

Kong Zhong to lay off 15% of its workforce

31/07/2006 by Parthajit

Kong Zhong, a provider of wireless value-added services and an operator of a wireless internet portal in China, has announced a headcount reduction programme to lay off approximately 15 per cent of its workforce.

To reduce cost and improve operational efficiency, Kong Zhong is understood to have started a headcount reduction programme. In response to new policies issued by the telecommunication operators in China, Kong Zhong reportedly lowered its 2006 revenue guidance on 7 July 2006.

The company had 1,018 employees at the end of June 2006 and plans to complete the headcount reduction programme within two weeks.

DMasia.com等境外网站也先后对空中网宣布裁员的消息做出报道

电子杂志该怎么做？

■本刊记者 司马平安



别看总有人说电子杂志是中国发明的，还有传闻它是由一个广东的创业团队开发的，可以把Flash、视频、音频和文字放在一起，互动的能力让它格外有魅力。可我身边的大多数人都还以为，电子杂志不过就是杂志的翻版，放到网上，简化渠道，再次传播而已。

这个观念不改，电子杂志难有辉煌的时候。所以目前尽力改变这一现状的电子杂志提供平台得到了大众乃至投资商的青睐。ZCOM是其中的一家，他们从开始便把自己定位于互动电子杂志平台运营商。

8月7日，ZCOM智通无限宣布携手瑞丽集团，联手打造国内最大的在线时尚杂志精品。ZCOM总裁黄明明透露："在未来2年内，瑞丽集团所有的杂志将全部搬入ZCOM平台，《瑞丽·裳》《瑞丽·妆》和《瑞丽·家》是此次合作后首批登陆ZCOM平台的《瑞丽》系列互动电子杂志。"同时ZCOM总裁黄明明先生与《瑞丽》杂志社的社长赵济清女士分别站在电子杂志的平台技术提供与内容提供两个方面提出了自己对于电子杂志该怎么做的见解。

黄明明首先告诉笔者："互动电子杂志注定与在床头、沙发上翻阅的印刷杂志不同，所以，互动电子杂志首先要解决的就是阅读习惯的问题。而作为互动电子杂志平台，要吸引用户，就要考虑两个阅读习惯：一个是浏览网页的习惯，一个是翻阅杂志的习惯，互动电子杂志平台只有很好地解决这两个问题，才能找到最适合用户阅读习惯的途径，才能吸引大批用户阅读互动电子杂志。在这方面，ZCOM通过与传统平面杂志的合作，将读者熟悉的杂志内容以音频、视频、图片、文字和音乐等元素相结合的方式打包，以类似网页浏览的操作方式展现给读者，而且实现了翻页效果的逼真再现，同时去除了杂志的中缝，展现在读者面前的是一幅幅画卷一样美轮美奂的杂志页面，这样不仅适应了人们访问页面的习惯，也考虑了读者对纸质杂志阅读感觉的依赖。同时，大量ZCOM用户原创的精彩杂志不仅让读者的心理上更有亲近感，而且也更符合人们在计算机上浏览的阅读习惯。正是这两者的有机结合，配合浏览过程中非常合适的背景音乐，给予了人们耳目一新的互动电子杂志阅读体验。"

赵社长对于《瑞丽》做电子杂志的考虑主要是出于对未来媒体发展形式多样化的把握，以便在竞争中占得先机："新闻出版总署的'十一五'规划里面已经确定了今后5年的发展方向是电子媒体与平面媒体的互动时代。现在平面媒体的市场竞争非常激烈，特别是时尚女性杂志的中国市场是一个国际化的竞争态势。在这种情况下，我们平面媒体怎么样发展？我认为要发展的话我的品牌必须延伸，我们要用服务去取胜。我服务的对象是谁？一个是我的读者，一个是我的广告客户。如果我们采取一定的方针，读者一定就是我广告目标的消费者，这是我们前几年《瑞丽》成功非常重要的原因。而今天我们必须考虑怎样给客户带来增值服务，电子杂志就可看作是客户和读者的增值服务。以后，我们的读者不光看我的平面杂志，而且要看电子杂志。电子杂志由于载体的不同和平面杂志有所区别，有些音像、画面是我们平面媒体做不到的。事实证明，我们的电子杂志已经做了一年，而我们平面媒体的销量并未减少。此外，我们要抢时间，当你处于竞争当中，时间是最为重要的。我也可以在自己的网站上做电子杂志，但这可能需要一年的时间，我们才可以做成类似ZCOM的网站，但我在竞争中就失去了一年的时间。所以我想，为什么大家不能双赢呢？于是我们开始了合作。"

其实早在今年6月1日，ZCOM已经与《新财经》《环球人物》《文明》《数字商业时代》《大众电脑》《新青年》《高尔夫时尚》等国内23本期刊杂志品牌牵手。这些媒体都希望自己在内容制作方面的优势可以在网络新平台上得以延伸。

但和《瑞丽》一样，他们当中的大多数提供的并不是报刊亭上摆着的杂志中原封不动的内容，而是全新制作的内容。所以我看他们的合作，就是一个品牌与一个平台站在一起。

笔者关注类似ZCOM这样的网站，除了它如何把原来的平面媒体品牌搬上网络之外，还因为这些平台的出现给"一个人的杂志"带来了契机。譬如ZCOM推出的"杂志制作大师"软件就是可以让我们自己做个人杂志的好工具；又譬如另一家类似网站"杂志中国"也出品了类似的软件。两者的区别在于：后者相当庞大，功能强劲；前者简单易用，操作傻瓜。无论如何，每个人都可以利用这些软件，根据自己的喜好和视角制作自己的杂志。别以为自己做的杂志就一定没有市场。你以为BLOG是什么？RSS又解决了哪些问题？其实原来的杂志正在网上以不同的方式展现。

对于原有的那些平面杂志品牌而言，制做全新的内容、采用全新的方式，在新的平台、新的领域，相信读者多了，他们很快就会在新的渠道展开又一轮搏杀，争取那在报刊亭中最醒目的位置……当然武器和原来的平面或者不同，除了我们这些码字的手中的笔，也许还要一台摄像机！

王者归来
——Intel Conroe X6800处理器评测

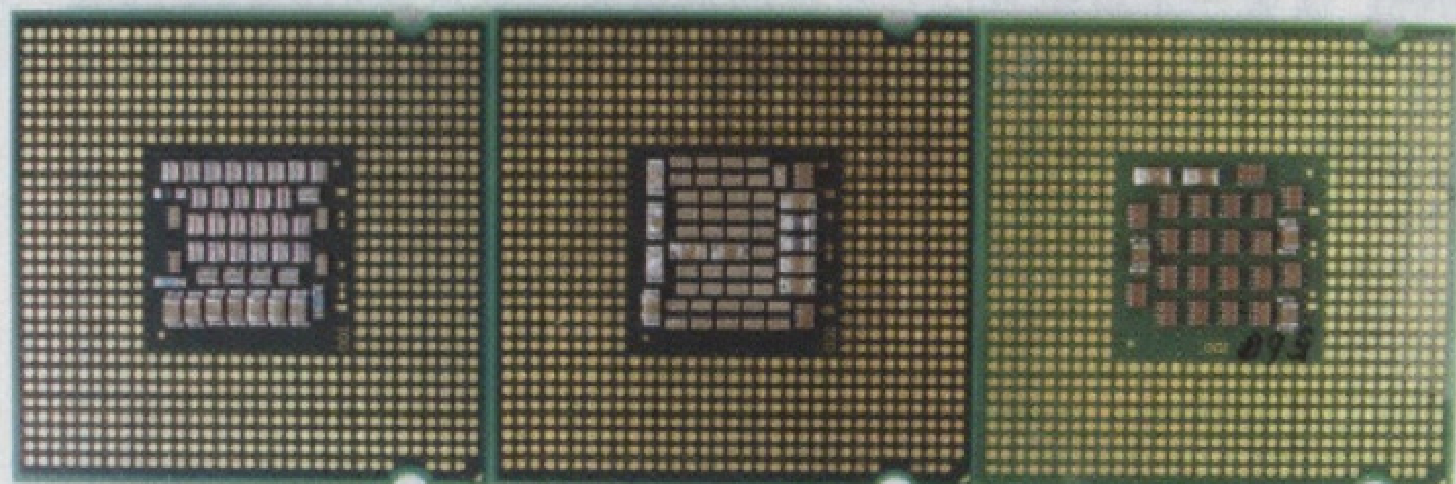
■晶合实验室小虫



厂商： Intel　**上市：** 2006年8月
售价： 999美元（X6800，约合人民币8000元）
附件： 不详　**推荐：** 高端游戏玩家、数码家庭用户
咨询电话： 010-85298800

2006年7月27日，Intel在全球同步发布Core 2（酷睿2）系列处理器，包括台式机（Conroe）、笔记本（Merom）和工作站（Woodcrest）三大平台。在台式机平台上，Intel力图通过Conroe翻身，在执行效能和发热量控制上甩开竞争对手。

Conroe目前包括5款，分别是至尊版的Core 2 Extreme X6800（2.93GHz）及面向主流市场的Core 2 Duo E6700/E6600/E6400/E6300（2.66/2.4/2.13/1.86GHz）。和以往不同，Conroe至尊版和普及版除主频/倍频外几乎没有差别，都采用65nm工艺、LGA775接口、1066MHz总线、32kB×2一级缓存、2×2MB二级缓存（E6400和E6300只有2×1MB二级缓存），支持EMT64、虚拟化、数据执行预防等技术。


从左至右，X6800、Pentium EE 965、P4 560

Conroe采用全新内核，整体架构与Napa更为相似，跟Prescott（P4/EE）、Smithfield/Presler（Pentium D/EE）等桌面CPU有重大区别。其新特性主要包括宽位动态执行、智能内存访问、高级智能高速缓存等。按官方说法，Conroe和Presler相比，执行效能提升40%，发热量却减少40%。

Intel送测的是Core 2 Extreme X6800，功率仅65W，性能超强且发热量很低。标准倍频为11并可向上调整，因此超频能力非常强。国外网站的测试表明，风冷状态下可超到约3.6GHz，液态气体散热下可超过5GHz，104万位的π值运算可在10秒内完成！

外观上X6800和以往的775针脚CPU很难区分，背面电容经过重新调整。芯片组方面，Intel推荐与i975X及i965系列搭配，VIA P4M890、NVIDIA nForce 500 IE、ATI RD600/RD500/RS600和SiS 672等芯片组也可支持Conroe处理器。

作为Intel新的顶级桌面处理器，X6800目前的竞争对手当然是AMD Athlon 64 FX62。我们搭建了对应的平台（FX62评测参见本刊2006年第12期）进行对比，其中包括Intel D975XBX主板、DDR2 800 512MB内存×2、迈拓MaXLine III硬盘和XFX GeForce 7800 GT显卡。

处理器	测试项目	Core 2 Extreme X6800	Athlon64 FX62	Athlon64 X2 4000+
内存		DDR2 800	DDR2 800	DDR2 667
SiSoft Sandra Pro 2005 SR3				
CPU Arithmetic Mark	Dhrystone ALU	35 191	25 084	19 334
	Whetstone FPU	13 734	11 527	8890
CPU Multi-media Mark	Integer aEMMX/aSSE	159 645	53 142	41 042
	Flaoting-Point aEMMX/aSSE	86 966	57 460	44 295
Winstone 2004	Business Winstone 2004	41.7	27.2	24.1
	Content Creation Winstone 2004	50.9	45.1	35
Super π v1.1	104万位运算时间（秒）	17	32	39
3DMark 05 v1.2.0	1024X768/32位色	7915	7477	7157
3DMark 06 v1.0.2	1024X768/32位色	4342	4223	4014
	CPU得分	2535	2116	1671
DOOM3 Demo1	Low Quality 640X480	230.8	158.4	131.0
	High Quality 1024X768	174.7	148.5	125.8
Half-Life 2默认设置 C17场景	640X480	112.50	82.44	56.44
	1024X768	111.35	81.76	55.95



在和Athlon 64 FX62的直接“对话”中，Conroe X6800取得完胜，绝大部分项目成绩均较对手有压倒性优势，即使是在对显卡依赖性较强的项目中领先幅度也很明显。Conroe出众的执行效能和优秀的发热量控制表明，它将成为处理器史上一块划时代的产品。由于样品送测时间较晚，我们将在下一期杂志中推出针对Conroe平台的详细测试与分析，敬请关注。



炫目度：★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★☆

液冷超频全上阵
——蓝宝RADEON X1900 XTX“毒药”显卡

■晶合实验室 魔之左手

厂商：蓝宝（Sapphire）	上市：2006年7月
售价：5888元	附件：不详（样卡）
推荐：发烧级游戏玩家	咨询电话：020-38889956

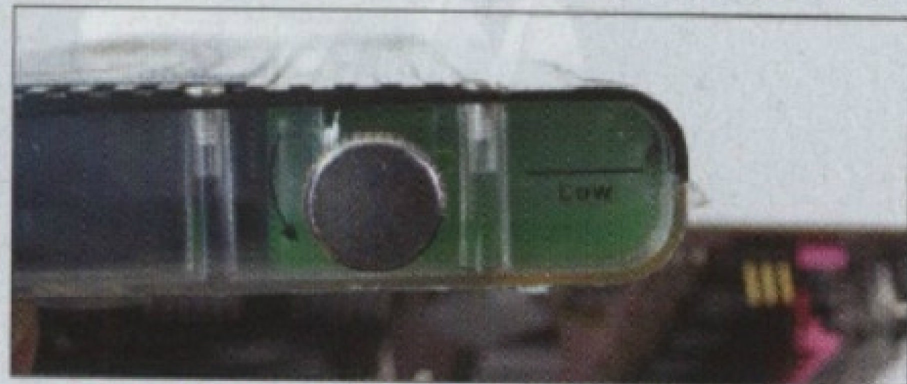


作为ATI的旗舰产品，RADEON X1900 XTX在3D性能和功能方面的突出表现，无疑也让其生命周期变得更长，因此厂商们一直在针对这款芯片进行不断改进和挖掘潜力。蓝宝推出的RADEON X1900 XTX“毒药”显卡，便是一款采用液冷散热的超频版，通过优化设计，把液冷装置精简到两片扩展卡上，成为方便易用的产品。

该款产品采用双卡设计，其中显卡部分除液冷散热器外，与公版RADEON X1900 XTX基本一致。显卡芯片部分不再是庞大的散热片和风扇，取而代之的是面积仅比芯片大一圈、厚度不足1cm的金属块。其内部充满液体，并通过橡胶管将吸取了热量的液体输送到散热卡上。默认核心/显存频率为675/1600MHz，相对于公版提升幅度并不算大，但通过液冷散热方式，能提供更安静和高效的系统。


散热卡内部采用热管、纯铜散热片、涡轮风扇等最时兴的散热技术

而显卡的散热卡部分集成了小型水泵，让液体在两块卡间快速循环，同时散热卡上装有金属面板和热管散热片，通过涡轮式风扇对冷却液进行散热。散热卡后部留有透明窗，可看到其内部充盈着一种绿色液体，还能根据其上的标注判断液体是否足够，用户可拧开上面的旋钮补充冷却液。


冷却液颜色是非常诡异的绿色，也许这就是“毒药”名称的来历

测试平台采用Intel原厂975X主板、P4 XE 3.73GHz处理器、DDR2 533内存512MB×2；操作系统为英文Windows XP＋SP1，主板使用Intel芯片组驱动7.2.2.1006，安装ATI公版催化剂驱动6.6版。在约25℃的环境下，开放系统连续长时间执行3DMark 06；用红外测温仪测得显示芯片背面温度66℃，正面液冷散热块约60℃，明显低于标准风冷产品。不过其显存和供电电路仅有散热片进行被动散热，运行温度达到70～80℃，如果安装在机箱内部无疑会更高。

由于该显卡在分辨率提升和开启4倍抗锯齿后帧数下降很小，因此我们尝试以6×抗锯齿+16×各向异性过滤进行测试。其3DMark 06成绩仍然高达4568（1024×768），DOOM3的fps为90.8/70.8/54.2（1024×768/1280×1024/1600×1200），在最高图像设置下仍保持了流畅帧数。同样，Half-Life2和FarCry 1.3也在1600×1200下得到了80fps以上的成绩。

项目/设置	No FSAA, No AF	4X FSAA +4X AF
3DMark 05 v1.20得分		
1024X768	9200	8919
1280X1024	8775	8365
1600X1200	8359	7746
3DMark 06得分		
1280X1024	5219	4668
1600X1200	4666	4071
DOOM3 High Quality，fps		
1024X768	114.7	105.7
1280X1024	109.3	88.7
1600X1200	97.0	59.5
Half-Life2 Canals场景，fps		
1024X768	155.07	152.7
1280X1024	154.10	126.73
1600X1200	144.62	107.39
FarCry 1.3，fps		
1024X768	92.91	90.92
1600X1200	92.31	89.58



蓝宝RADEON X1900 XTX毒药的性能毋庸置疑，而液冷散热也非常有效地降低了这种顶级显卡的噪声和工作温度。不过，这款产品在显存和显卡供电电路等部分的散热设计还需要加强。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★

超速不罚
——三星金将军18×DVD刻录机

■晶合实验室 小虫



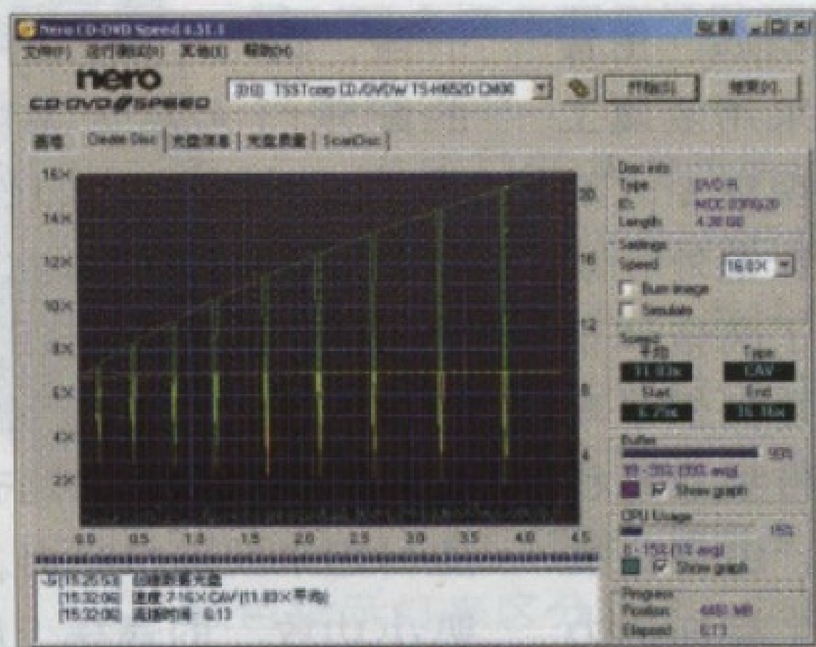
厂商： 三星电子（SAMSUNG） **上市：** 2006年7月
售价： 499元（官方报价，7月份促销价349元）
附件： 三包卡、软件光盘、安装说明书、音频线、螺钉
推荐： 高速数据刻录用户
咨询电话： 010-68718858

自2004年7月明基推出16×DVD刻录机后，16×产品迅速普及，如今已跌到350元左右，还不到当时的零头。16×也被普遍认为是DVD刻录的极限速度，数据交换速度达21.6MB/s，在保证读写精度的前提下，马达转速也很难继续提升。光存储高端品牌浦科特于2006年3月推出了18×DVD刻录机PX-760A，不过由于其800多元的价位而被认为是"形象产品"。在大家的注意力逐渐转移到蓝光和HD DVD时，三星也推出了18×DVD刻录机TS-H652D，且一上市就打出了低价位。该产品有银、黑面板可选，样机为黑色面板。其外观与前代产品SH系列非常相似，采用短机身设计，上表面有许多凹槽，有利于安装和散热（**图1**）。

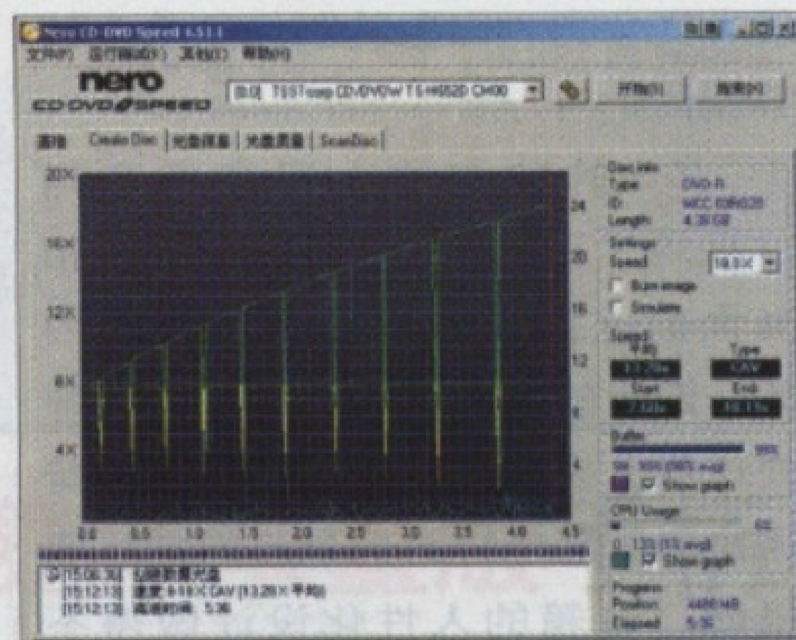
图1

TS-H652D的最大亮点是18×的DVD±R写入速度（24.3MB/s），但对应读取速度只有12×（DVD-ROM有16×）；双层DVD±R、DVD+RW可达8×读写，DVD-RW写6×、读8×，DVD-RAM 12×读写，CD-R写48×、读40×（CD-ROM 48×），CD-RW写32×、读40×，配备2MB缓存。

我们采用Nero CD-DVD Speed 4.51.1测试，盘片为威宝18×DVD±R和52×CD-R。TS-H652D的速度表现无可挑剔，实测数据均高于标称值。DVD±R均达到18.18×左右的最高刻录速度，CD-R则达到49.12×。读取方面，DVD+R最高达12.24×、DVD-R最高达12.16×、CD-R最高达41.78×；DVD+R随机寻道时间104ms、DVD-R为122ms、CD-R为92ms。它高速读写DVD+R时较容易出现速度波动的情况，DVD-R则相对好一些。发热量控制得很好，工作时机身最高温度只有32℃，震动很小，但噪声很大。


图2

实测中威宝16×DVD-R盘片在TS-H652D上直接识别为18×并可顺利完成刻录，因此盘片速度不会成为大问题。通过手动控制DVD-R刻录速度在16×，平均速度为11.83×，刻一张盘（4.38GB数据）需6分13秒（**图2**）；而18×下平均速度为13.28×，刻一张盘需5分36秒，比16×下快37秒（**图3**），时间缩短了约10%。


图3

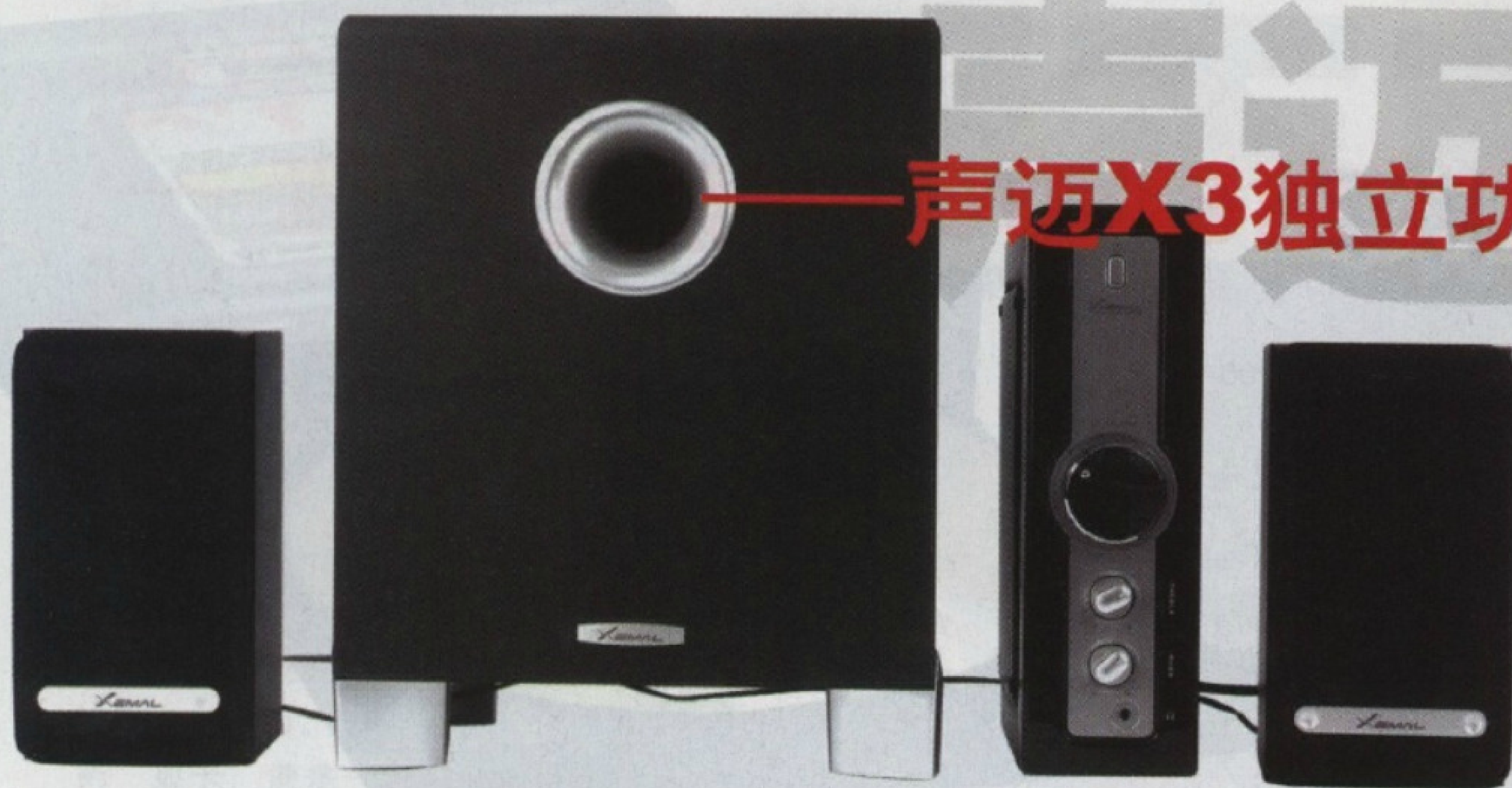
就目前来看，HD DVD和蓝光技术的首要应用仍是家用碟机和游戏机，而在电脑领域普及的主要障碍是驱动器（只读驱动器会便宜很多）及盘片的成本。目前HD DVD刻录机售价约500美元，蓝光刻录机超过1000美元，相对DVD刻录机来说性价比太低。HD DVD和蓝光面临的另外一个障碍是仍缺少相应的应用，大容量高清电影和游戏均可找到相应的DVD介质版本，虽然在DVD上存储要分成多张光盘，但对一般用户来说这点不便是可接受的，因此高速DVD刻录机的生命周期远未结束。





三星TS-H652D的速度表现出众，不过18×刻录的稳定性要稍逊于成熟的16×，且其读盘性能也稍有欠缺。对需要大量刻录数据的用户来说，18×下每张盘刻录时间能节约30多秒，效率有所提高。从目前的情况看，HD DVD和蓝光技术在一两年内很难全面普及，而18×DVD刻录产品的阵营有望进一步扩大。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆



精致之选
——声迈X3独立功放2.1音箱

■晶合实验室 别理我

厂商： 爱德发集团
上市： 已上市
售价： 358元
附件： 说明书、保修卡、相关连接线等
推荐： 普通装机用户
咨询电话： 010-82853182

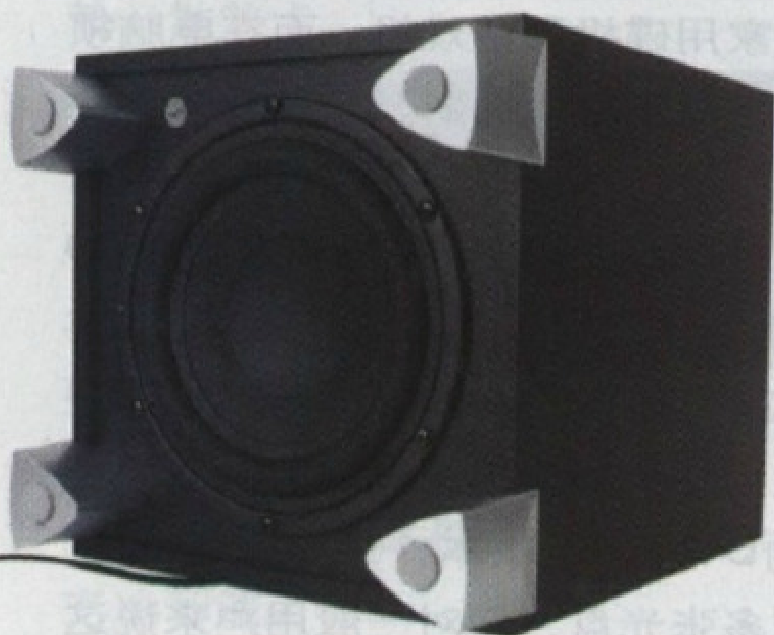
在沉寂了一段时间之后，我们又听到来自漫步者第二品牌声迈的声音。声迈X3是一款采用外置独立功放设计的2.1音箱，虽然设计并不新鲜，但相对市场上的同类产品，其价格较有竞争力，出色的制作工艺也较吸引人。

X3的独立放大器和低音炮（采用了7英寸扬声器）占据了相当大的空间。音箱外观风格较内敛，圆滑的线条及简约保守的装饰处理看上去相当稳重，比较适合普通家庭，黑色机身也易与周围环境搭配。音箱的人性化设计做得不错，卫星音箱背后设计了挂钩，音箱连线及音频接口分别用对应颜色标注。



独立功放设计，制作工艺相当精致

X3的外置放大器较重，机身大部分覆盖着工程塑料，制作工艺很好。功放正面边框采用了高亮材质，主音量控制键采用金属工艺，整体视觉令人满意。除主音量外，功放还提供了高音和低音控制，并提供了耳机输出（带独立耳机放大器）。值得一提的是，各个旋钮的力矩和手感极佳，体现出精良的工艺。



低音炮，扬声器面向地面增强声压

其卫星音箱采用3英寸全频扬声器，密闭式箱体设计。低音炮采用7英寸扬声器，这在同类产品中并不多见，而大尺寸扬声器需要强大的功率支持，官方标注的18W并不是一个能满足其胃口的指标。可能是考虑到这一点，低音炮扬声器采用面向地面设计，借此以增强声压。

X3的放大器采用强弱电分离的电路设计，前级放大芯片为NE5532P，耳放芯片是一颗独立的4558C；后级放大芯片为TDA7379，是一款不太常见的芯片（在漫步者C2音箱上曾见过），覆盖在它后面的是铝合金散热片。环牛输出功率为29W，达到了设计的标称值。

X3实测可听频响范围在50Hz～15 000Hz之间，处于平均水准。其高频具备一定实力，虽然上探能力并不突出，但依然能捕捉乐曲中的高频细节，对电子乐来说基本足够，但音色较硬，长时间聆听有些干涩，不是很耐听；中频表现尚可，解析力不错，但凝聚力有些不足，相对而言低频比中高频好一些，这对于回放游戏、电影里的配乐（大多数集中在中低频段）很有帮助。大尺寸扬声器将低频声场扩展得较宽，下潜深度也不错，用于烘托游戏、电影气氛很合适。在鼓乐测试中，其速度慢、瞬态差的问题有所表现，鼓点一旦变得密集，音箱应付起来就稍感吃力。总体来看低频比较散，这是"大喇叭小功放"的通病，所以我们认为采用7英寸扬声器并不是很合适。X3音箱的立体声分离度不错，游戏里定位准确，虽然只有左右声道，打开A3D以后依然比较适合FPS游戏玩家。



卫星音箱



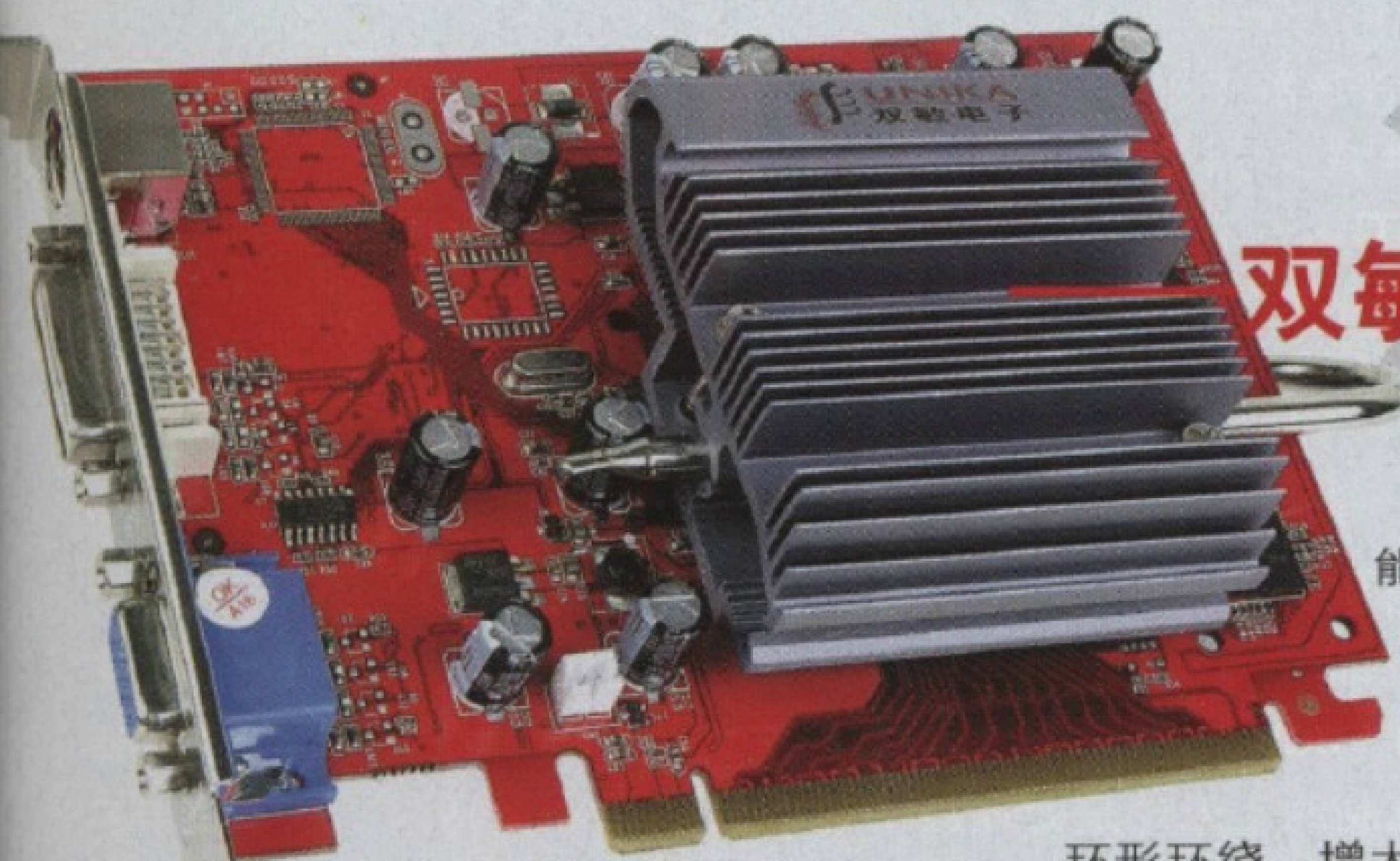
声迈X3给我们的第一印象不错，精致的制作工艺是厂商良好态度的表现。但我们认为低频系统的设计有些不足，其大尺寸扬声器明显需要更大的功率来推动。



炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

豪华配置7300LE 双敏PCX7316e Pro冰翼版

■晶合实验室 魔之左手



在3D芯片快速发展的今天，400～500元低端显卡的性能也较前辈有明显进步。作为一款改进版GeForce7300LE，双敏PCX7316e Pro冰翼版的显存频率大幅提升，并提供了较全面的输出接口（VGA、DVI和S-Video）。

它采用造型特别的热管散热系统，前后散热片都呈环形环绕，增大了散热面积，背部散热片使用热管与前部连接。板上元器件较为精简，由于采用了位宽较大的DDR3显存，因此由2颗英飞凌2ns颗粒组成64b位宽。其默认核心/显存频率为550/1100MHz，与7300 LE标准频率相比有明显提升。

测试平台采用Intel原厂975X主板、P4 XE 3.73GHz、DDR2 533内存512MB×2。运行中显卡核心温度超过73℃，前部和后部散热片则为65℃和60℃左右。3DMark 03默认测试得分为4929，3DMark 05默认测试为1870，DOOM3和Half-Life2的fps为42.7和48.02。其核心频率可超到600MHz以上，性能有一定提升。

厂商：双敏电子（Unika）
上市：2006年7月 售价：489元
附件：驱动及工具光盘、附送软件游戏光盘、DVI转VGA接头，视频输出连接线
推荐：低端游戏玩家
咨询电话：0755-33356326



双敏PCX7316e Pro冰翼版并没给我们带来特别惊喜的3D性能，从性能看它可满足初级游戏玩家的需求。仅有4个渲染管线和64b显存位宽使其性能受到明显制约，难以应对最新和未来的3D游戏。但在不足500元的价位上，它应算是一款功能和性能都较为出色的产品。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★☆

体验Xbox感觉——北通龙盾世界杯限量版手柄

■晶合实验室 狂暴鸭



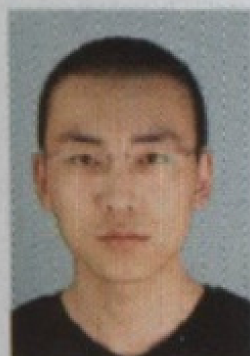
世界杯刚远去，北通电子也适时推出世界杯限量版游戏周边——龙盾BP-2166手柄，其最大特点是采用了微软Xbox360的手柄布局。在PS2布局手柄大行其道的市场中，这种设计使它显得与众不同。细腻的表面涂层，配合柄身两侧橡胶握把与底部符合手指位的波浪状造型，提供了上佳的把持感。

龙盾2166集游戏手柄与键盘功能于一身，直接连接USB接口时被识别为振动游戏手柄，而按住Mode键位接入时会被识别成键盘；进入专属网游模式（目前仅支持《街头篮球》），用不同颜色指示灯来区分状态。有5轴10按键，提供了数字、模拟、键盘3种游戏模式（键盘模式下无振动），可设定连发及自动连发等常见功能，但驱动程序中可调节选项较少。左侧电机的振感强度稍大于右侧，拟真度较高，但还无法完全消除机械感。



顶部按键与键程较长的左右Z轴

厂商：北通电子（betop）
上市：2006年5月 售价：168元
附件：使用说明书、质保卡、驱动光盘
推荐：电脑游戏爱好者
咨询电话：020-38736400



在使用过较多类似PS2主机手柄之后，北通龙盾2166将Xbox360的手柄构架移植到PC平台，让更多人感受到不同游戏平台的操控感受。支持网游操作也是其一大新意，但仅针对《街头篮球》显得过于单调。如能完善驱动，提供对更多的游戏支持，会使它适应面更广。



炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

印象中，关于IT核心产业的选题已经很久没在《专栏评述》中出现过了。毕竟，这类选题难免会略嫌枯燥，而且经常与实际生活相去甚远，难讨读者喜欢，便不可避免地减少了分量，而题材相对轻松、形式活泼，更贴近生活的选题则相应多了起来。然而，当我们得知AMD宣布收购ATI这一消息时，头脑中的第一个想法就是把它做成专题文章——这不仅是IT业中几年不遇的、有可能彻底改变整个产业竞争格局的大事，而且它也是如此地贴近生活。设想一下，在一个手机、游戏机和电视机都开始采用英特尔和AMD的CPU、ATI和NVIDIA显示芯片的时代，谁还能说这件事真的事不关己呢？

如果说IT业中哪两个市场最竞争激烈，又最波澜不惊，那一定非处理器和显示芯片市场莫属。这两个领域中的激烈竞争有目共睹：两个领域的竞争对手之间分别使出浑身解数推陈出新，在从工作站、台式机到笔记本、游戏机、手机，再到消费类家电的各个平台上展开角逐，恨不得立即将对方置于死地。而波澜不惊之处，则表现为这两个领域经过一系列优胜劣汰，一些企业如Cyrix、全美达、S3、3dfx、Trident及Matrox等或者退出，或遭并购，或者转型，仅各自剩下技术水平不相上下的两家企业独大，相互制约。无论是处理器市场中的AMD和英特尔，还是显示芯片市场中的ATI和NVIDIA都处于相当稳定的发展期，彼此都难以轻易撼动对方的地位。直到2006年7月24日，AMD宣布以54亿美元的价格收购ATI公司，才使维持了多年的竞争格局突然间发生了戏剧性的改变。而此次改变所带来的影响，将可能远远超过过去几年来发生在处理器和显示芯片市场中所有变故之和。

■本刊记者 龙猫





AMD：这是一件大好事！

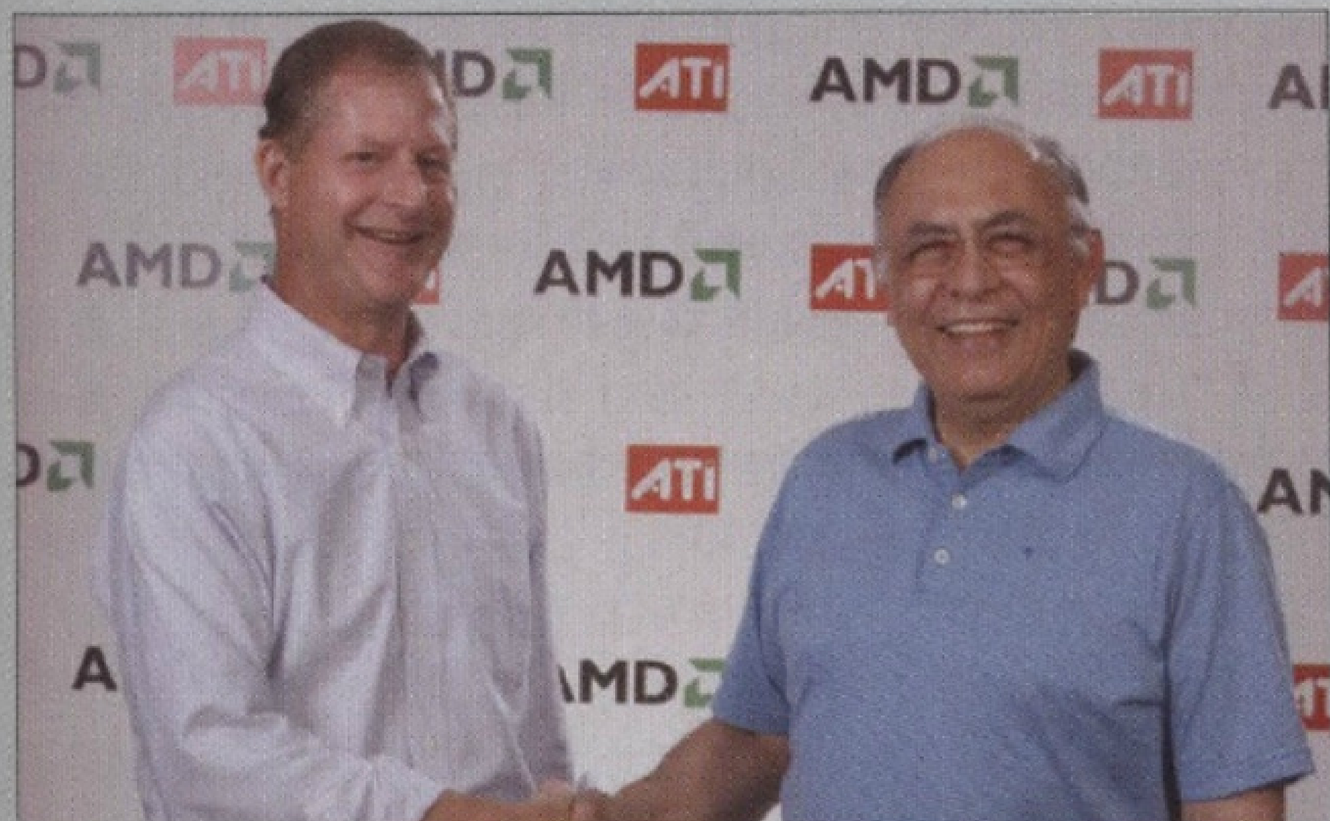
"这是一件大好事！"

恐怕所有国内媒体对此事最先见诸报端的，就是AMD大中华区市场总监王妩蓉在7月25日AMD中国公司举行的媒体沟通会上说的这句充满无限乐观的话。

在7月24日的并购案以前的2004年，联想曾以17.5亿美元收购了IBM PC事业部，成为近年来全球IT业难得一见的大手笔，同样引人注目的还有其6亿美元的贷款。但跟ATI的54亿美元"嫁妆"比起来，联想还是有点小巫见大巫了，何况AMD还为此欠下摩根斯坦利25亿美元定期贷款，又成就一桩"举债成亲"的买卖。

根据交易条款，AMD将以42亿美元现金和5700万股AMD普通股，收购截止2006年7月21日发行的ATI公司全部的普通股，AMD将承受所有ATI公司的未偿期权和受限股票。AMD预期将以现金和发行新债相结合的方式支付此项交易的现金部分。AMD公司持有约30亿美元的现金、资产现值和短期投资赢余，加上摩根斯坦利提供的25亿美元贷款，共同购成了此次收购的全部金额。

AMD董事长兼首席执行官海克特·鲁毅智就此次并购活动作了如下解释：ATI拥有与AMD一样的热情，并且在技术领先及"以客为本，推动创新"上，与AMD相辅相成。通过此次结合，将让两者迈入更高的层次，达到双方在以往无法成就的境界，成为业界的技术领导者以及最佳的合作伙伴。AMD与ATI将持续带动整个产业的成长与创新，让伙伴厂商能开发各种具差异化解决方案，并让客户选择最适合本身需求的产品。这宗交易将让AMD更好地将自己定位为统一平台及解决方案提供商，与媒体及数据处理技术发展保持同步，确立自己在消费数字媒体市场的地位。



鲁毅智（右）已经很久没有露出过这样灿烂的笑容了，左为ATI现任总裁兼首席执行官戴维·奥顿

AMD大中华区市场总监王妩蓉在接受记者采访时表示：新公司目前计划在今年年底或者更早时间内完成整合；ATI全球有4000名员工，AMD大约有11 000名员工，整合以后的员工数量是15 000人，整合过程并不会非常复杂。在未来3个月内，两家公司还将继续独立运营，而合并完成以后，两家公司目前所持有的和其他厂商的合同，如ATI和英特尔之间的，也将履行原来合同所有的承诺，这是最基本的商业原则。

王妩蓉称，合并后的新公司还是叫AMD——这意味着ATI这个品牌将可能就此消失。新公司总部将位于美国加州桑尼维尔市，公司将保留其位于世界各地的销售、设计和制造中心，以及位于美国硅谷、奥斯汀、德州和位于加拿大安大略省马卡姆的主要业务中心。ATI现任总裁兼首席执行官戴维·奥顿将加入AMD现有管理团队担任执行副总裁，负责ATI事业部并向包括董事会主席兼首席执行官海克特·鲁毅智、首席运营官德克·梅尔为首的AMD CEO办公室汇报工作。此外，根据并购协议条款，在交易达成后，还将有2名ATI公司董事加入AMD公司董事会。

王妩蓉对记者表示，并购后的新公司将致力于提供创新的技术，满足主要市场对更为一体化解决方案的日益增长的需求，同时将继续开发微处理器产品，让客户可以根据自身需求选择最佳的技术组合。从2008年起，AMD将超越现有的技术布局，改造处理器技术，通过推出整合了微处理器和图形处理器的芯片平台，来满足越来越多的对于通用功能，以多媒体、数据处理、图形处理等为中心的计算需求。全新的AMD公司很有信心改写整个芯片行业目前的格局，整合两家公司的平台来为客户和行业服务。换句话说，在并购了ATI之后，AMD也将走上类似英特尔迅驰的整合化、平台化的道路。

目标：互补，融合！



AMD为何选择在这一时机收购ATI，是令外界猜测最多的问题。就这一核心问题，王妩蓉称，AMD主要是基于3个方面的考虑：第一，双方利润增长都不错，双方愿意通过合并以加速业务成长；第二个是技术创新，双方合并以后，希望能够整合相互所有的技术和研发优势，然后向市场推出更具创新的产品；第三，两家公司合并以后将会坚持开放的平台，为客户提供多元化的选择。出于这3个主要原因，双方才走

到了一起。AMD这样考虑的原因也并不复杂，AMD和ATI都看到市场在向融合的方向发展，尤其是PC和消费电子的融合，而任何一家公司都难以独自提供最完美的技术和产品以满足融合市场提出的要求。但对经过合并的公司来说，就更容易为新兴的融合市场提供更好的产品和选择。



王妩蓉对两者的联姻充满乐观

从市场细分的角度来看，两家公司也都有各自的优势。王妩蓉认为，从产品来看，目前AMD在服务器和工作站领域均有巨大增长，在桌面产品方面的优势是两家公司共有的；ATI的优势更多体现在包括数字电视、手机以及游戏设备的消费电子产品市场。从区域来看，AMD全球的最大市场在欧洲和北美。在中国，尤其是大中华区以及拉美的发展也很好，但在笔记本电脑产品为主导的日本比较弱，而ATI在日本则非常强，从而可弥补这一点。从客户和合作伙伴来看，AMD的渠道能力比较强，ATI在消费电子领域比较强，而这一点并不是AMD的优势所在，但两者在PC、OEM和零售市场都有各自的优势。从产品角度来看，AMD是一家做处理器的公司，ATI是做芯片组、图形芯片和多媒体芯片的公司，所以两者不存在产品上的重叠。两家公司在企业文化层面有很多共同点，从技术角度来讲两家也比较互补：AMD在双核乃至多核技术，以及64位运算方面是技术领先者，ATI在市场上则有着不错的口碑。从生产角度来看，AMD有自己的制造厂，而且产能不断扩大，在未来3到5年内AMD要增加50亿美元的预算新建两家制造厂，ATI的生产几乎是外包，所以两家在这方面也是互补的。

按照AMD未来的发展规划，合并以后的新AMD所覆盖的业务范围将包括传统的PC领域、数字电视、游戏设备和手持设备。王妩蓉告诉记者，AMD和ATI全年市场规模总和可达400亿美元。目前AMD的优势领域是消费级的台式机和商用级的服务器，合并以后对于AMD而言需要突破或期待突破的领域是消费级笔记本市场和商用级台式机及笔记本市场。对于整个400亿美元的市场规模而言，如果两家公司的市场份额达到25%，销售额就是100亿美元；如果市场份额达到30%，销售额则可达120亿美元。100多亿美元的销售收入，可使公司在整个半导体行业中处于第三、第四的地位，所以AMD对两家公司合并以后的成长空间有很大的信心。

从技术、产品角度来看，新公司计划在2007年推出平台化的产品，重点是要在移动计算领域、游戏领域，还有针对新兴的正在融合的市场取得突破。合并后的新公司将推出新的产品和技术。对于传统的PC领域而言，新公司将向市场提供差异化的产品。这种差异化体现在根据客户的需求提供通用的计算平台、以数据处理为核心的计算平台、以图形处理为核心的计算平台，以及以多媒体应用为核心的计算平台。更长远来看，AMD将在2008年推出将显示芯片集成到已有的处理器上的整合平台技术。对消费市场，ATI将继续巩固其地位，针对数字电视和手持设备推出相应的多媒体产品。目前ATI在数字电视领域处于绝对领先地位，全球最领先的11家数字电视提供商中，有9家完全采用ATI的多媒体和图形技术。在业务增长和技术创新的大背景下，用户将会从这家新的公司得到更多样化的选择。

尽管从目前来看，AMD的一系列策略显得有些过于理想化，但这些所谓的“理想”可能将成为今后AMD从各方面赶超英特尔的重要筹码。虽然AMD近年来在台式机领域一直保持着不错的业务增长，无论从64位处理器还是在双核心的概念上都占尽了先机，又在不久前获得了戴尔公司的订单，进一步稳固了自己的市场地位。然而AMD不能忽视的是，今天笔记本电脑市场的绝大部分



AMD能在英特尔的打压下进化到今天的程度实属不易

市场分额，却始终被英特尔愈加成熟的迅驰平台牢牢占据。AMD的Turion处理器已经具备比较出色的发热和功耗控制能力，唯一迫切需要的就是一个类似迅驰的整合平台来与英特尔对抗。而在笔记本电脑市场，ATI始终控制着超过85%的独立显示芯片市场分额，而且其本身具备不弱的芯片组研发能力。如果能将这些优势与自己的移动处理器产品结合起来，AMD要在笔记本电脑市场重现台式机市场的辉煌似乎并不是件困难的事。从AMD的未来产品计划上也可看出，整合了CPU和GPU的芯片组将成为AMD未来的重点产品。另外在消费类电子，如数字电视领域中，ATI也占据了大半江山，而这些都是竞争对手的软肋所在。这对AMD来说是现成的优势，不必再另起炉灶，节省了大量时间和成本。而且即使此次交易未能达成，ATI将根据并购协议相关规定，向AMD支付1.62亿美元的终止费。总之，无论结局怎样，AMD都将从本次并购活动中获益非浅，可以说AMD的如意算盘打得相当响亮。

ATI：铜雀春深锁二乔？



尽管AMD方面无论是董事长兼首席执行官海克特·鲁毅智，还是担任中国区发言人的大中华区市场总监王妩蓉，在此次并购案后的喜悦之情均溢于言表，一副“ATI在手，天下我有”的从容与自信。但从此次收购案的开始到最终敲定，ATI方面除了其首席执行官戴维·奥顿在签约仪式上表示“这一合并意味着ATI加速了增长，我们的员工也获得更加广阔的发展空间，我们全部的产品线都将因此而受益。加入AMD将让我们能够在PC平台进行更为大胆的创新，同时在消费电子领域继续大规模投资，以确保市场领先地位”外，就几乎再没有任何来自ATI方面的声音了。而本刊记者试图从ATI中国区负责人处得到关于此次并购的消息和看法时，对方告诉记者，由于接到来自总部的命令，不允许他们对外界发表任何看法，因此他们无法对记者提出的问题进行解答。这种和AMD形成鲜明反差的态度令人不得不猜测，从这次并购活动中ATI究竟能获得什么？



也许美丽的Ruby再也没有机会代表ATI四处征战了

用一位和ATI一直保持着紧密合作关系的显卡厂商代表的话来说，即使是ATI自己的员工，在得知公司被AMD并购的消息后，他们所表现出的震惊也是丝毫不亚于外界的。这个成立于1985年8月20日的老牌图形芯片品牌，在20余年叱咤风云的“戎马”生涯里，经历了一家独大的辉煌和荣耀，经历了被竞争对手打压得几无还手之力的尴尬，经历了数次竞争策略转型的阵痛，又经历了与对手重新平分秋色的扬眉吐气。然而就在ATI即将迎来它的21岁生日之际，竟传出它将消失在人们视线之中的消息。无论此次并购消息有多么利好，即使单纯从感情的角度考虑，也令许多人难以接受。

而可能令更多ATI员工担忧的，是两家公司合并后的人员调整问题。尽管鲁毅智一再宣称，由于新公司更需要着力于未来几年的快速成长，人员规模只会增长，而不会出现裁员现象。但两家规模不小，且均有完善独立雇员体系的技术型企业难免存在业务重叠，因此工作岗位的变动和削减总会不可避免。据称，两家公司合并的消息公布后，大约有100名ATI员工向NVIDIA提交了简历，其中绝大多数希望加入英特尔平台芯片组工程设计队伍，而另一部分则为技术支持人员。更有消息称，第一个离开的人甚至不是ATI员工，而是一位名叫Igor Stanek的前AMD员工，他已经成为NVIDIA负责东欧市场业务的公共关系/市场代表。这对刚刚宣布合并，还没开始进入磨合期的新AMD来说，实在不是什么好消息。



这些ATI的经典卡通形象，或许将随着ATI的Logo一同消失在人们的视线中

用AMD的话说，此项并购将对其今后两年营业收入带来显著的积极影响，并且预测合并后的新公司将在2007年底前减少大约7500万美元的运营费用，但此乐观说法遭到了一些来自外界的质疑。

尽管AMD踌躇满志，对未来充满信心，并宣称新公司将在未来两年内拿出整合后的新产品，但作为两家市值数十亿美元的大公司，其融合过程绝不可能如想象中的那样简单。两家公司要真正从业务到企业文化方面实现全方位的整合，必然要花费许多时间和精力。而一旦此时在市场策略上稍有分神，就会给竞争对手以可乘之机，计划中的成本节约和销售增长却未必会立即显现出来。

据国外媒体报道，投资者对二者的"联姻"也持怀疑态度。7月24日，AMD的股票下跌了近5%，报收于17.40美元。黎曼兄弟公司半导体业务方面的分析师在一份报告中指出，在AMD寻求增强竞争力之际，巨额债务和解决整合问题的需求可能会影响AMD的股票。由于要将年销售额达到73亿美元，总共拥有15 000名员工的两家公司实现完全整合，AMD和ATI的精力可能会暂时离开它们的核心业务数个月时间。信用评级机构已经降低了对AMD的评级，AMD的资产负债率将由此前的不足10%提高到了37%。

此外，AMD的平台策略也未必会像想象中那样一帆风顺，顺利占据自己心目中的市场分额。单从笔记本电脑市场来看，要撼动早已深入人心的英特尔迅驰平台就绝非易事，毕竟迅驰的概念是用真金白银铺出来的，而大笔的宣传费用对背负25亿美元贷款的AMD来说实在有点捉襟见肘。加之AMD近期连续出招，新建纽约工厂、扩大德国工厂，动辄数十亿美元的现金流使其负债累累，如何在新公司成立后对其整合业务进行有力宣传也是其不得不面对的问题。

NVIDIA：这完全是一份不可想像的大礼！



ATI不发表任何看法，它的死对头NVIDIA可不保持沉默。就在7月24日当天，NVIDIA的首席执行官黄仁勋在接受媒体采访时就笑着说，这完全是一份不可想像的大礼，这等于ATI基本上已经认输了，NVIDIA成了世界上唯一的独立图形芯片厂商。NVIDIA亚太区高级市场总监庄海欧在接受本刊记者采访时也表示，这对NVIDIA来说绝对是一个好消息，因为竞争对手已经没有了，NVIDIA成了唯一一家同时向AMD和ATI提供图形产品的厂商。尽管这种说法多少有些笑谈的味道，但和自己角逐多年的竞争对手突然间不复存在了，个中滋味也许只有当事人心里才能真正体会。

庄海欧的观点直接否认了AMD关于ATI"具有不错的增长性"的说法。他认为，ATI之所以选择被收购，是不得已而为之，ATI的出局和NVIDIA的迅速发展分不开。NVIDIA在过去的一年中市场份额增加了1倍，这些市场份额很大程度上都是通过吃掉ATI的市场份额获得的。去年NVIDIA的营销收入增加了40%，而ATI只有7%，这是非常低的增长率，这证明NVIDIA一直以来的竞争策略都是正确的。在谈到今后和AMD之间的关系是否会因为ATI的加入而发生变化时，庄海欧表示，NVIDIA和AMD之间的关系目前还不会发生变化，但今后的关系则要看AMD的发展方向，不过可以肯定的一点是，NVIDIA和英特尔的关系将会越来越好。随着微软Vista操作系统的即将推出，计算机对显卡的要求也越来越高，这为NVIDIA创造了更为有利的发展条件。至于今后是否有计划和其他厂商进行合并，庄海欧回答说，NVIDIA目前还没有这样的计划，今后还将继续走独立供应商的道路。

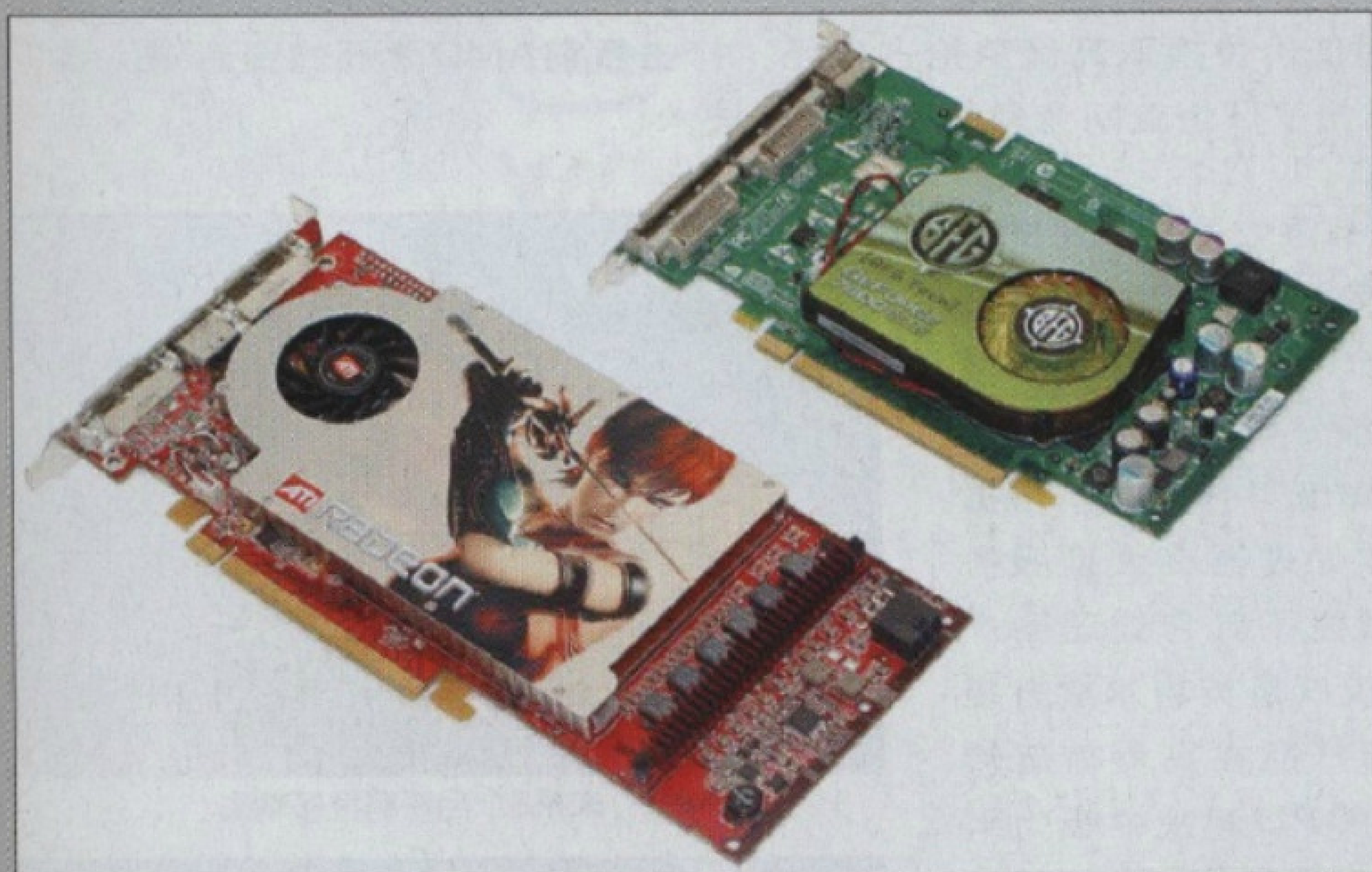
不过，一家显卡厂商的负责人并不认同庄海欧的观点。他认为，ATI被收购不是件坏事，因为目前ATI的产品的确比较弱势，被收购以后，肯定不会比现在更差。但

此次收购对NVIDIA来说却绝不是件好事，甚至可以说，NVIDIA是整个收购活动中最“倒霉”的。一方面，即使将来AMD还会保持和NVIDIA主板芯片组上的合作，但肯定不会像现在这样紧密。将来AMD一定会重点扶持ATI主板芯片组，也就是自己的主板芯片组业务，NVIDIA只能算是一个比较重要的合作伙伴。而英特尔本身就是世界上最大的显示芯片供应商，未来必将主推自己的产品，NVIDIA难保不受冷落。另一方面，从未来产品的开发上看，ATI的产品并不落后。它目前面临的主要问题是成本过高，如能将X1000系列产品的价格降下来，ATI就不会像现在这样被动。将来如果AMD能在自家工厂生产80ns工艺的GPU，成本将进一步降低，这样，ATI的劣势便会逐渐得到弥补，NVIDIA的优势也就难以继续保持了。



ATI的中途离席对黄仁勋来说是否真的意味着未来形势一片大好?

而另一家显卡厂商迪兰恒进也表示看好这次收购。该公司市场部的一位负责人认为，AMD和英特尔不同，AMD一直没有显示芯片的设计能力，借助此次收购，AMD可以拿到ATI的客户，并在移动芯片领域扩充“军备”，为未来做技术储备，将来还可以搞主板、CPU和显卡的捆绑销售。这对AMD来说是一个长远的战略投资，或者说是赌博。但从历史上来看，AMD的数次“赌博”行为基本都押对了“赌注”。从Athlon时代开始赌效能路线，成功了；赌64b路线，也成功了；赌双核路线，同样成功了。现在则是赌CPU和GPU整合路线，虽然暂时还难以预见未来的发展形势，但如果这次再获得成功，便有可能成为AMD的翻身之作。如果用一句话来概括这次并购活动的话，这可以说是AMD对英特尔的一次总攻。虽然因为英特尔的产业链比较齐全，短期内不会受到太大影响，但从长远来看则很难下结论。



镭和GeForce，今后还会像这样站在一起竞争么?

在一些科技网站的论坛上，硬件发烧友们也纷纷表达了自己对此次并购的看法。其中多数人都表示看好此次收购，并认为AMD此举将有助于打破英特尔在处理器市场上的垄断地位。其中一些人对处理器和显示芯片市场未来的竞争格局提出了自己的分析和看法。一位网友认为：新AMD会继续推出显卡和芯片组，其芯片组还将支持英特尔的CPU，并且CPU、显卡和主板将捆绑销售；到时候电脑将进一步降低价格，显卡领域则是NVIDIA一家独大。另一位网友则提出了不同的观点：第一，ATI在显卡市场敌不过NVIDIA，只好选择将自己出售，而ATI的芯片组也并不十分出色。第二，AMD在这个时候要整合ATI需要花费大量时间和金钱，而AMD向来是靠专注才取得胜利的；现在AMD最主要的问题是产能，它突然收了一个没有工厂的公司来抢自己的产能，今后的路该怎么走还很难说。

英特尔对AMD收购ATI也作出了回应。该公司宣布取消ATI的芯片组生产授权，从明年开始生效。这意味着ATI在明年或者更久的时间内不能再生产支持英特尔处理器的芯片组。而英特尔公司对此次事件持怎样的看法呢？本刊记者司马平安从上海英特尔酷睿2发布会现场发回了评论报道。

英特尔重拳出击

■本刊记者 司马平安
（发自上海英特尔酷睿2发布会现场）



AMD是英特尔的对手？几年前人们可不这么想。除了在广告中我们能看到AMD的绝对挑战，在市场中几乎全部是英特尔的天下。笔记本市场、品牌机市场、服务器市场……写满了英特尔的标识，而AMD总是被挤在DIY市场的一角。但AMD从来没有气馁，直到它抢先发布了64位CPU那一天开始，终于第一次占据了主动。而此时的AMD在多年的酝酿之后，也早已不是当年靠低价抢占DIY市场的时代。AMD 64位的CPU价格相当昂贵，但仍然得到了市场的好评。“技术驱动”再一次被证实是IT企业间较力的核心。

也许就是从那时开始，英特尔开始重新看待这个多年的老对手。

我们在中关村随处可见到AMD宣传人类进入64位时代的广告牌，但英特尔却不对自己的64位产品做宣传。紧接着，双方又在双核及多核的标准方面开始争论不休。这一次，AMD大手笔买下ATI，一下子从单一的处理器产品发展为可提供芯片组、处理器、显示芯片等全方位产品的企业。它成了第二家具备搭建整个PC平台能力的企业，全副“武装”，比肩站在了英特尔的旁边。但是，25亿的高额债务是否也让它正处在最为脆弱的时期？

英特尔显然不会放过这个机会。它开始从两方面下手：首先是对自己的产品进行价格调整，用低价位换取高优势抢占市场，打击目前AMD薄弱的资金链；接下来，它又一次拿出了IT企业间竞争的法宝——技术！

2006年7月27日，英特尔（中国）有限公司在上海发布了10款面向个人和企业的台式电脑、笔记本电脑和工作站的全新英特尔酷睿2双核处理器与英特尔酷睿2处理器至尊版。这款新处理器的台式机版与英特尔公司之前最好的处理器相比，性能提升了40%，而能耗降低了40%多。根据多个独立调查组织提供的数据，这款处理器在大型服务器、台式机和游戏基准测试中遥遥领先于其它处理器产品，胜率超过90%。这个数据，可不仅仅是英特尔官方提供的，在评测中，我们确实感受到新产品在高负荷运转中，不超过50℃的奇迹，这在以前的CPU测试中极为罕见。酷睿2双核处理器采用了65纳米芯片加工工艺，而英特尔此前也已经发布了45纳米芯片加工工艺的技术，产品极有可能在今年年底和大家见面。

由于新技术的出现，酷睿2双核处理器已经得到了业界的广泛支持，目前全球已有550多款基于该处理器的产品在设计和生产中，并将很快推向市场。在国内，宏碁、八亿时空、戴尔、方正、长城、海尔、七喜、惠普、浪潮、联想、三星、索尼、TCL、清华紫光等公司的高层代表出席了酷睿2发布会，并展示了各自基于英特尔酷睿2双核处理器的最新产品。

所以，这一次轮到英特尔在这个特殊的时间点向全球宣布：电脑进入了酷睿时代！

本刊记者找到了英特尔公司销售与市场营销事业部副总裁、亚太区联合总经理兼中国区总经理杨旭先生。他对于AMD收购ATI一事只字不谈，只强调：“英特尔一直是平台技术的倡导者和推动者。”对于平台技术，他说：“一直以来英特尔都在讲平台技术，不过平台技术和处理器并不矛盾。平台技术是针对用户，处理器是平台技术的基础。处理器、芯片组、网络芯片、图形芯片、中间件和软



杨旭：未来6个月将有很多精彩！



英特尔宣布进入酷睿时代，而AMD的第二届“我为双核狂”活动也正高调进行中



英特尔、微软和NVIDIA都到齐了，唯独少了ATI，实际上ATI甚至并没有参加此次发布活动

件在一起，才可以叫做平台，实际上平台技术是一个解决方案。”这些充分表现出英特尔比收购了ATI的AMD还要全面。

此外在产能方面，杨旭指出：“英特尔目前在全球有9个晶圆工厂，总面积达到320万平方米，有足够的产能来满足市场的需要，同时到今年年底英特尔处理器将全面采用65纳米工艺。”此言是否也在暗示在产能和成本控制方面英特尔仍是AMD无法企及的？

当英特尔发布酷睿2双核处理器的时候，当它宣布进入酷睿时代的时候，杨旭显得自信和兴奋。因为英特尔仍然站在霸主的地位？因为英特尔又一次走在了技术的前沿？还是因为英特尔终于有了真正的对手而兴奋呢？

虽然他不谈论或评价对手的收购行为，但显然杨旭和其他所有英特尔的员工一样，对未来充满期待。

“未来6个月将有很多精彩。”这是杨旭给我有关全新的AMD与英特尔竞争的最为直面的答案。





整合产品早已悄悄走入我们的生活，比如游戏手机和MP3手表

结语 整合时代？



英特尔的欢跃平台融合了游戏、影音和计算技术，或许将成为数字家庭的发展方向

在整个并购尘埃落定之前，恐怕人们永远都只能各执一词，公说公有理，婆说婆有道。但至少我们可以从此事件中得到一个提示，那就是整合化、平台化的概念正越来越深入人心。我们可看到主板上的芯片不再像以前那样分成南桥北桥；我们也看到CPU里开始集成内存控制器，甚至防火墙程序；我们还看到迅驰的广告铺天盖地；最后我们看到了AMD收购了ATI——与其说是收购，不如说是AMD整合了ATI。整合带来的好处是显而易见的：成本和功耗越来越低，体积和发热量越来越小，不仅节省了资源，也让我们能以更低的价格得到更小巧精致、性能强大的IT产品，获得更舒适的使用感受。想想看，如果你的笔记本电脑只有不到1公斤的重量，却提供了远远超过一台配备了双核奔腾4、2GB内存和GeForce 7900台式机的性能，连续操作时间超过10小时，价格却只有6999元人民币；或是你的手机只有100克重量，却能玩比现在的PSP还要绚丽的3D游戏，待机时间还能达到2星期。这个时候，你就会感激整合所带来的好处和魅力了。

整合后的新AMD将推出什么样的产品，可能是人们最为关心的内容。首先可以确定的是，“整合”将是AMD今后最主要的一条路。按照AMD的官方说法，从2008年起，AMD将推出整合了微处理器和图形处理器的芯片平台。即是说，整合了双核心甚至多核心处理器和GPU的笔记本芯片将成为AMD下一步的重点产品。如果AMD能像在台式机领域那样说服戴尔这样的一线厂商生产采用这种芯片的产品，将在很大程度上打破笔记本市场上英特尔迅驰（如果那时还叫此名的话）一家独大的局面。毕竟AMD的产品一向有价格上的优势，而且这种整合芯片本身的成本也要低于两块独立芯片的成本之和，显卡性能却得到了大幅提升。届时采用AMD整合芯片的超轻薄笔记本也将大量出现在市场上，前提是这种整合芯片能在保证性能的同时控制好能耗和发热量。这就要看AMD能否尽快提高生产工艺，以及解决一直令人头疼的产能问题，而足够的宣传和推广力度也是决定一款产品能否成功的“命门”所在。

至于ATI今后将以怎样的形式存在，虽然双方都未对此表态，但为了不使NVIDIA在独立显卡市场上形成垄断之势，预计AMD仍会按照ATI之前的蓝图继续推出联合品牌的显卡，不过现有的与ATI合作的板卡和芯片厂商也许会受到一定程度的冲击。由于AMD自己有工厂，新显卡成本将大幅降低，从而继续在显卡市场和NVIDIA形成竞争之势。当然，最基本的前提还是AMD的产能和生产工艺要跟得上。随着数字家庭概念的逐渐深入人心，ATI在消费类电子领域的优势也将逐步显现出来，成为AMD对抗英特尔欢跃平台的有力砝码。如果这一切都能按部就班地进行，那么AMD这次的放手一搏很可能会换来意想不到的收获。

AMD收购ATI的意义并不仅仅是一家大企业吞并了另一家大企业，也不是一个金字招牌的消失值得人们凭吊，更不是要讨论谁走开、谁留下、谁笑到最后。无论AMD收购ATI是基于怎样的目的，无论外界持怎样的看法，无论最终结果如何，至少它在将一个先进的概念更加发扬光大。而这个概念很有可能将改写IT业的竞争格局，乃至你我的日常生活方式。这便是为什么要说它所带来的影响，将可能远远超过过去几年来发生在处理器和显示芯片市场，乃至整个IT业中所有的变故之和。P

自娱自乐也精彩 手机电影自拍自导攻略

■北京 定慧寺·世袭僧

什么是手机电影?

说起"手机电影"这个词，现在具有两种含义，其一是指专门用于手机上播放欣赏的视频文件，另一种是指用手机拍摄、手机剪辑加工的在手机上播放欣赏的影片。第一种类型只要找到对应的格式转换软件即可，只有第二种才符合我们的"DIY"精神。过去曾有人认为手机拍摄的影像充其量就是一些画质粗糙并且伴有丢帧、拖影、光线昏暗的视频片断，这样的论调就好像过去有人认为手机不可能拍出好看的照片，也不可能流畅地播放电影一样。

技术的飞速进步让我们推翻了一个又一个类似这样的定论：2004年英国最大移动通讯公司沃达丰与20世纪福克斯影视公司制作了一部名叫《24》的手机电视剧，并在13个国家同时上映；2004年9月，中国美通无线自主研发的全球第一款手机在线游戏《三界传说》正式上市；2005年7月，上海文广新闻传媒集团斥巨资投拍国内首部手机互动情景剧《白骨精外传》；2005年9月，中国第一部手机多媒体有声小说《等你爱我》问世；2005年10月，中国首部手机动漫连续剧《大闹西游》在深圳市诞生；2005年12月，号称国内"手机电影"第一人的陈廖宇与音乐人小柯携手隆重推出了我国首部真正意义上的"手机MV"作品《你说我容易吗？》；2006年6月，世界首部由手机完成全部拍摄的电影《新爱的集会》在意大利制作完毕……由此也正式宣告数码摄像机成为MP3播放器之后又一个被手机融合的数码产品。

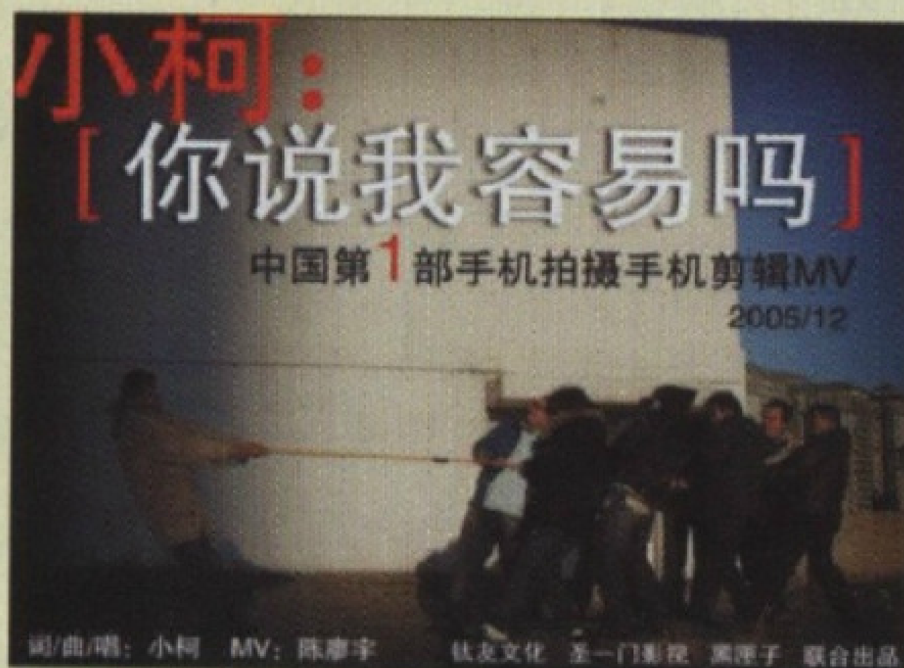


图1：《你说我容易吗？》是我国首部真正意义上的手机MV作品

什么样的手机能拍电影?

据笔者了解，实现手机电影的拍摄和制作对于目前的硬件而言已没有太多困难，现有的大部分手机产品都可拍摄出质量较好的素材，但苦于没有剪辑、特效加工软件配合的摩托罗拉、明基西门子等厂商目前尚无能完成手机电影全部工序的产品。能满足拍摄、剪辑、特效加工的手机基本以诺基亚和索尼爱立信的中高端产品为主，比如本文中笔者所使用的诺基亚N90以及索尼爱立信K790c。





图2、图3：诺基亚N90（左）、索尼爱立信K790c（右）即使在较暗的环境中成像也不错



图4：导演塞格赫茨（右）和副导演门卡里尼在米兰用N90拍摄《新爱的集会》

许多人都对手机拍摄的视频质量心存疑虑，实际上单就感光元件而言，现在的主流手机早已满足了视频拍摄的需求。目前主流的数码摄像机的有效像素也不过120万像素左右，而拍摄VGA分辨率的动态视频仅需要640×480=307 200像素，30万像素对今天的手机而言不算什么。制约手机电影最大的问题往往是手机的CPU处理速度和手机镜头的素质，而高端手机产品往往在这两个方面都占有优势，世界首部手机电影就是由诺基亚N90完成全部拍摄的。需要注意的是，除了诺基亚N90与索尼爱立信K790c这样的高端产品，绝大部分手机在光线较暗的环境中拍摄，都会出现大量的噪点，因此在拍摄时要注意保证光线充足。

怎样制作自己的手机电影？

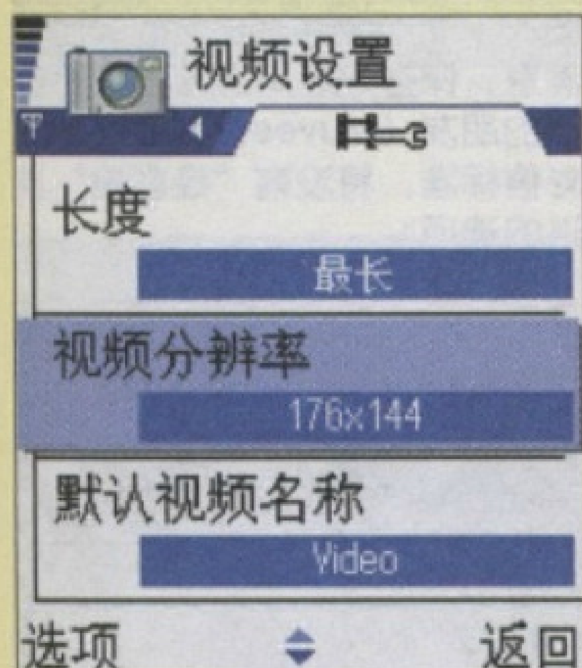


图5：由于手机电影通常都是通过手机与朋友分享和欣赏，因此分辨率不用设置太高

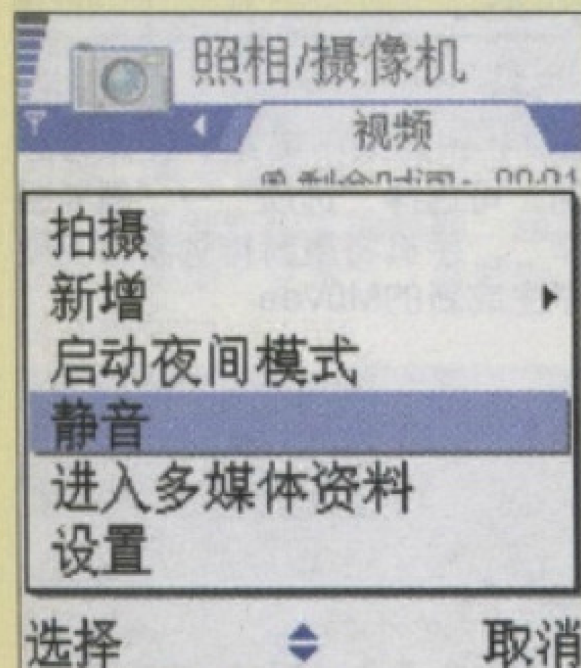


图6：设置为“静音”拍摄模式可缩小文件体积

制作手机电影的第一步自然是制作一个脚本，在里面详细规划好自己需要的素材、故事大纲、编辑流程、注意事件等，类似我们写文章前做的提纲。然后按照脚本中的计划通过手机的动态图像拍摄功能来获取素材。启动手机的动态图像拍摄功能非常简单，而且大部分手机的相关设置都很简单，通常来说我们只要注意设置好图像的分辨率和拍摄时间即可。这里需要注意的是，由于手机机身的存储空间有限，如果没有大容量的存储卡，可将分辨率降低以节省空间，同时也有利于后期编辑时的处理速度，要知道大部分手机在编辑处理高分辨率的多媒体文件时速度都很慢。另外，如果拍摄脚本中不需要同期声（指在拍摄画面时同时录入的声音），将拍摄模式设置为“静音”也可减小文件体积。

有时为了制作效果更好，我们也可从外部导入一些素材，或者将多部手机拍摄的素材汇总。这个时候需要使用手机生产商提供的相应“PC套件”应用程序。“PC套件”可从生产商的官方主页下载，安装至PC后便可通过蓝牙、红外或数据线等方式传送文件资料了。

如果需要导入来自PC的其他格式文件，比如MP3等，则要注意自己的手机视频编辑功能是否支持这种格式。比如索尼爱立信的手机在对视频进行混音处理时，要求音频文件必须是3GP格式。这种情况下，我们需要使用专门的文件格式转换程序，目前在用户中口碑比较好的是Xenon和ImTOO 3GP Video Converter。

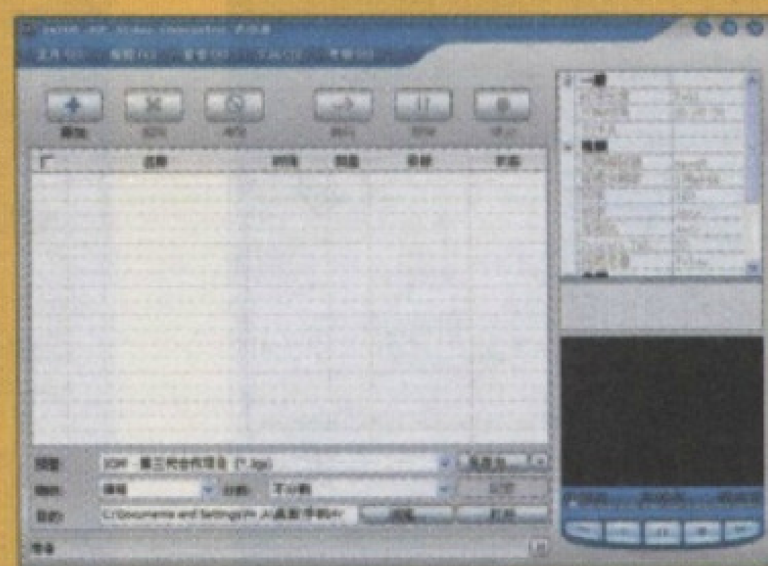


图7：笔者习惯使用ImTOO 3GP Video Converter，功能虽然较Xenon略弱，但使用很简便

素材采集方面可以说诺基亚与索尼爱立信大同小异，但后期的编辑处理功能可就风格迥异了，下面笔者将分别为大家介绍两个品牌手机的视频编辑功能。

简单快速，妙趣横生——诺基亚

诺基亚提供的Muvee制作功能使用起来非常简单，用户可很快上手。“风格”的设定简化了使用难度，为用户免去了烦琐的特效处理，但也限制了用户的思路。不过，诺基亚为用户预置了多种风格设定，并且支持下载



图8：首先在功能表中选择“影音编辑”功能



图9：在“影音编辑”中提供了4项功能，其中“快速创建Muvee”是制作影片的最简单方式



图10：进入“快速创建Muvee”后，只要选择自己喜欢的风格，手机会利用现有的素材自动为用户生成带有特效和配乐的影片，十分便捷



图11：但这个功能也有一个缺点，用户无法控制素材的范围，手机会自动分析存储的所有图片和影像资料，然后生成一个大杂烩式的新Muvee

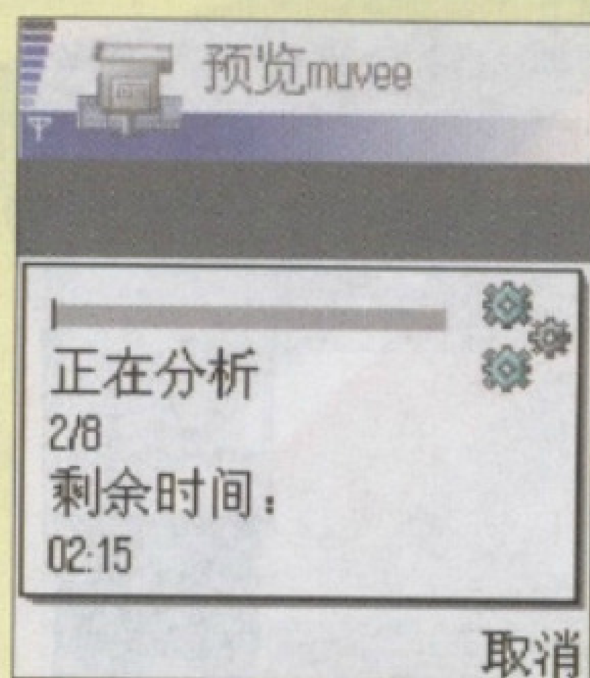


图12：这样的后果就是用户无法控制Muvee中的内容，而且如果手机中的素材比较多，相应的分析时间会很长。因此我们建议大家尽量使用“定制Muvee”功能

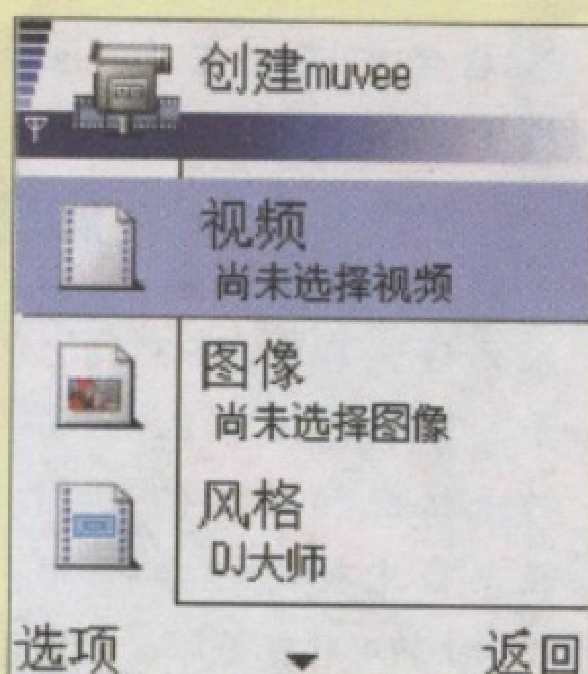


图13：在“定制Muvee”中用户可指定素材，包括视频片断、图片、配乐，同样可选择风格以及为Muvee的开头和结尾添加文字



图14：选择“视频”来选择一个或者多个视频片断作为Muvee的素材

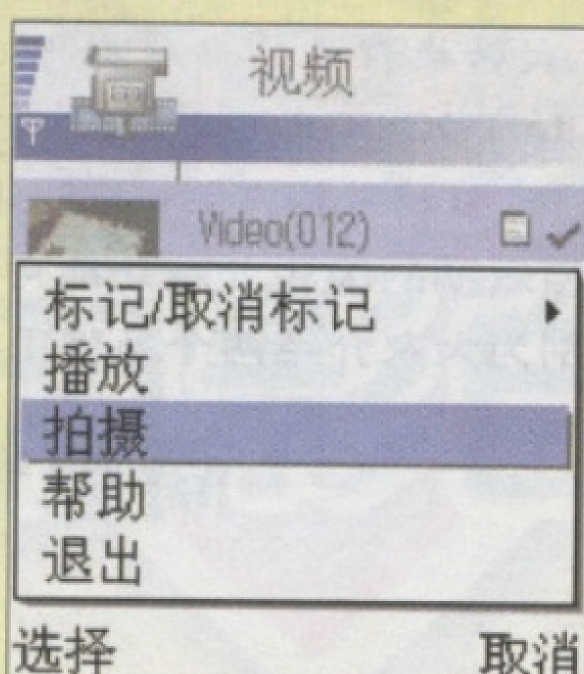


图15：如果对现有素材不满意，也可在这里选择“选项”→“拍摄”来临时添加素材

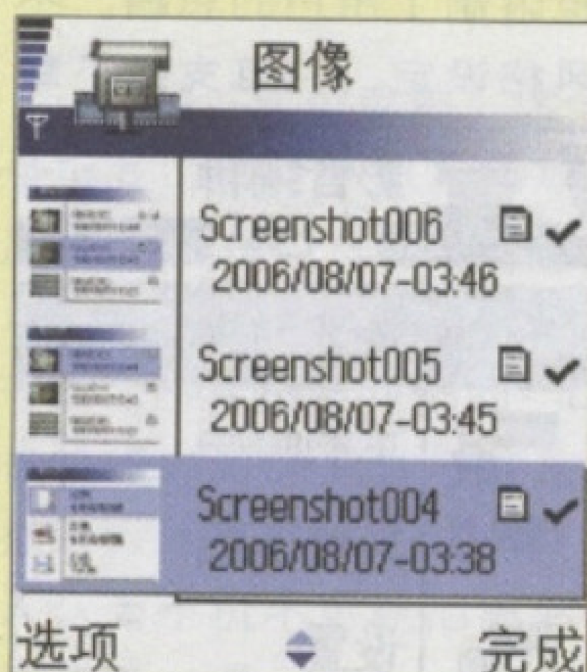


图16：如果想在Muvee中插入图片，可选择“图像”，同样可选择一个或多个图片作为素材，也支持即时拍摄素材



图17：随后要选择Muvee的风格与音乐，具体的操作方法同“视频”和“图像”，但音乐和风格都不能多选

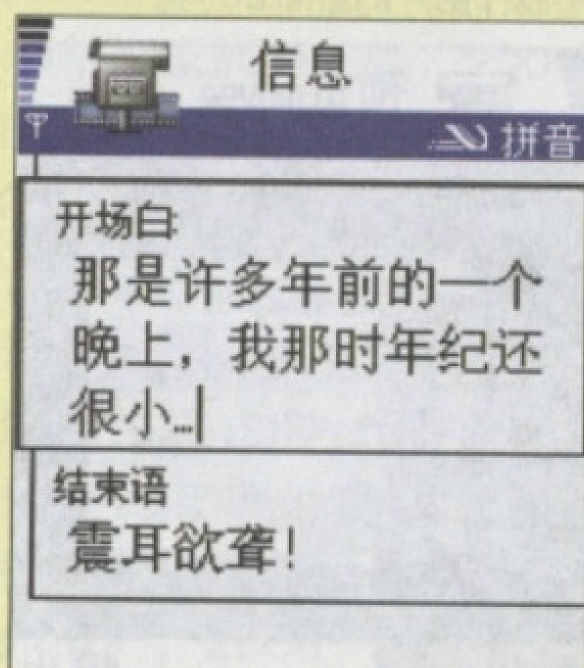


图18：在“信息”中我们可为Muvee设置开场白和结束语（82个汉字以内，包括标点符号），根据用户选择的风格，这里会有预设的内容，用户也可随意修改



图19：一切都设置好后，选择“制作Muvee”

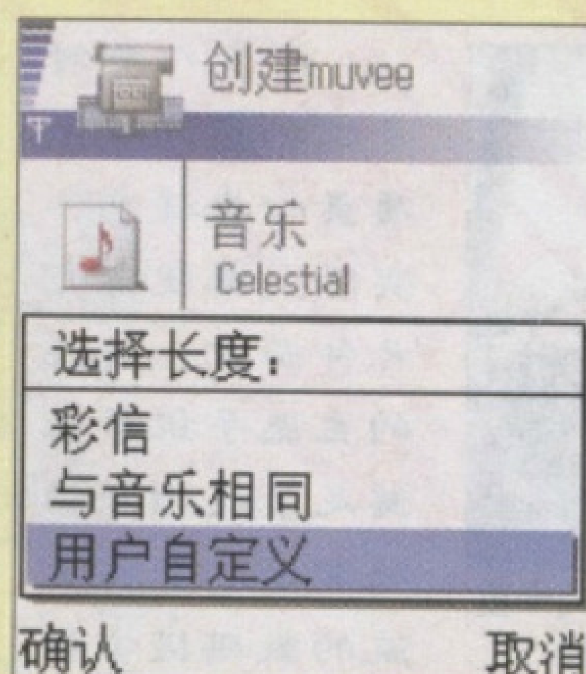


图20：这时会要求用户指定Muvee的时间长度，可生成标准的彩信长度或与用户选择的配乐相同长度。当然也支持用户自定义

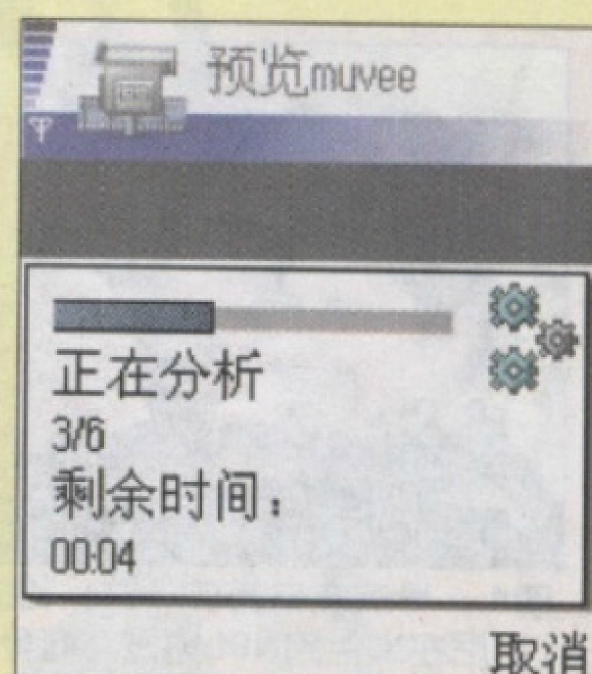


图21：Muvee长度设定好之后，手机会自动开始分析素材并制作Muvee



图22：开场白的文字被放置在Muvee开头的画面正中，如果字数较多字体会自动缩小，但最多只显示64个汉字（包括标点符号），多出的部分将被无情地砍掉

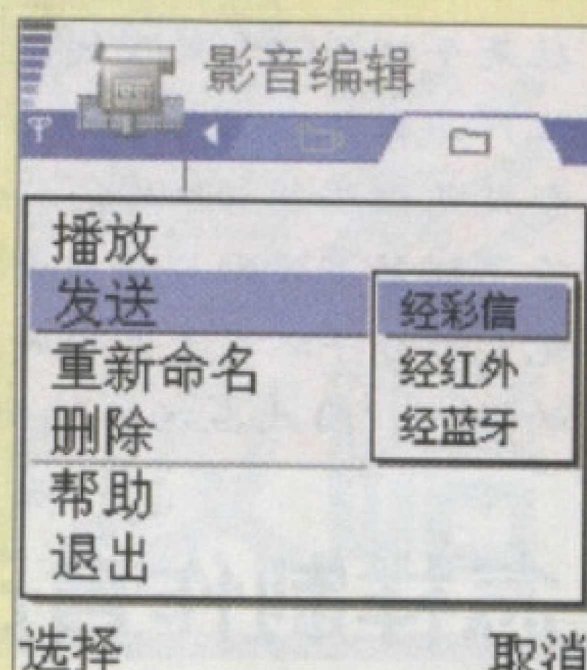


图23：如果对生成的Muvee比较满意，保存之后可直接发送给自己的朋友（Muvee长度如果超过彩信标准，将没有“经彩信”发送的选项）

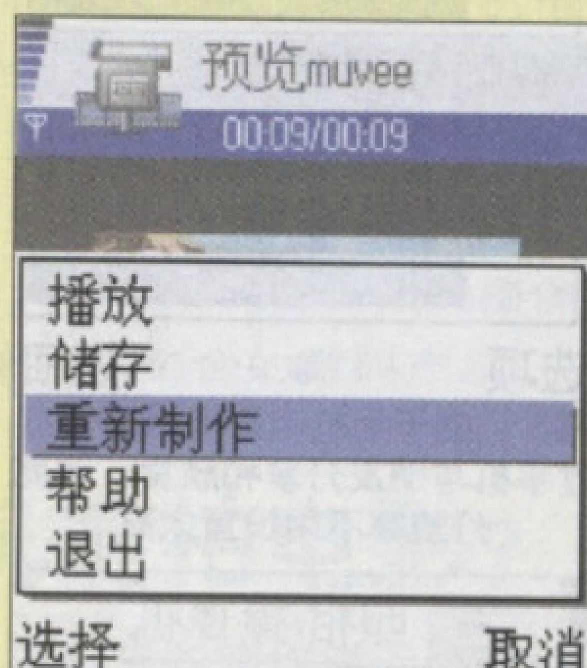


图24：如果不满意，在保存之前，可选择“选项”→“重新制作”，手机将重新排列素材的顺序生成新的Muvee

更新，多少可避免过多雷同Muvee的出现。因为设置过于简单，用户无法控制Muvee的具体内容，有时生成的Muvee难免与设想差距很远。总体来说，诺基亚可让用户快速地制作自己的Muvee并与朋友分享，笔者认为Muvee更适合以图片作为素材来表现一些简单的主题，预置的风格有时也能带来意料之外的有趣效果。但如果用户有更高的追求，例如制作一部有完整故事情节的手机电影——难免有些力不从心。对于此类用户，索尼爱立信的相关产品会更适合他们。

随身的移动影片生产线——索尼爱立信

下面笔者以一个短片的制作过程为例介绍索尼爱立信手机中强大的“视频DJ”功能。由于无法找到可在索尼爱立信K790c上运行的屏幕截图软件，笔者不得不以数码相机来拍摄屏幕画面，因此产生了一定变形，并影响了色彩等整体效果，请大家见谅。



图25：首先进入手机“菜单”，选择“娱乐”



图26：然后选择“视频DJ”

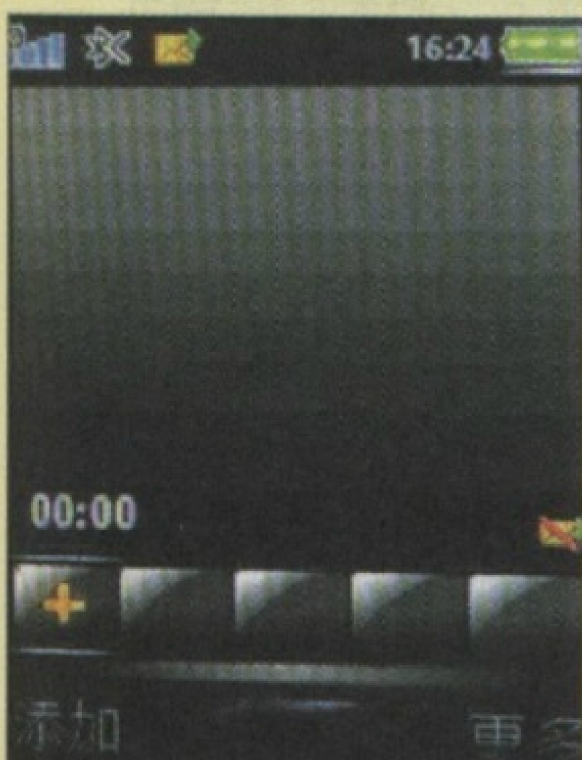


图27：进入“视频DJ”后，选择“添加”

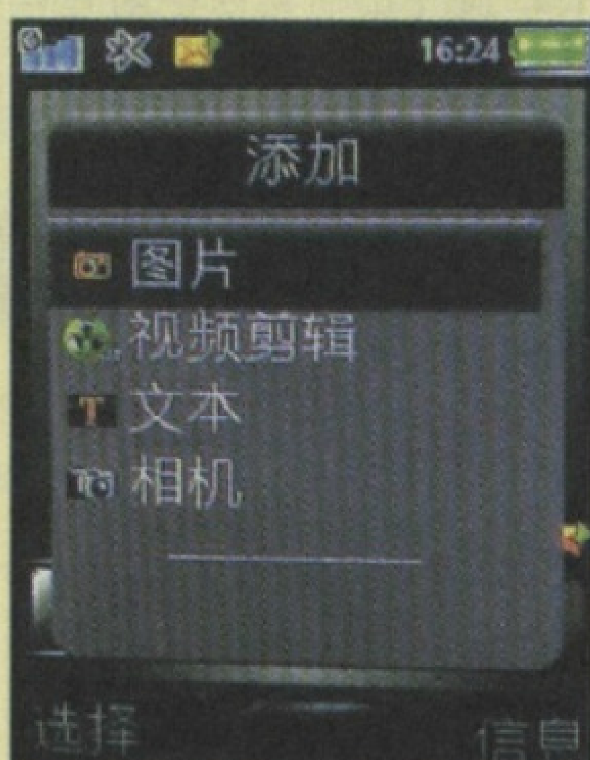


图28：与诺基亚类似，用户可决定加入图片或视频，也可通过相机即时拍摄素材，还可添加纯文本

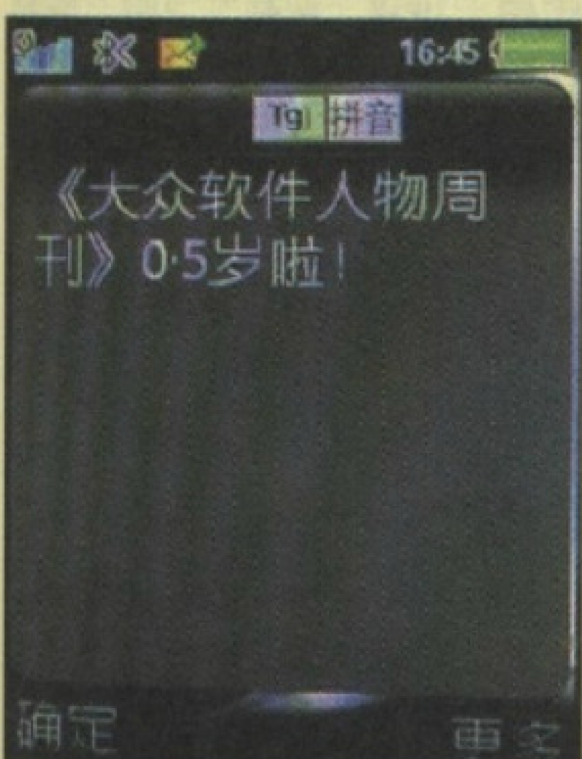


图29：笔者计划做一个静态的片头，先要制作影片的标题，因此选择了添加“文本”，然后输入文字即可

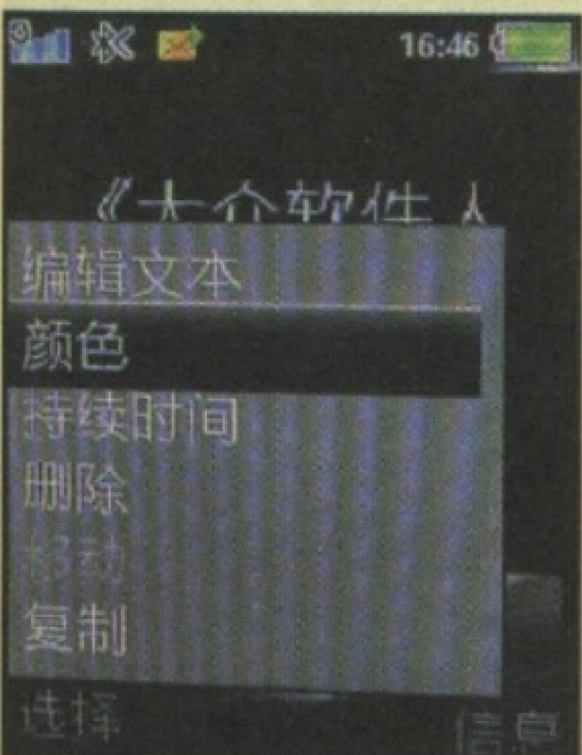


图30：标题添加之后，在屏幕下方的剪辑窗口中我们可看到第一格里显示的缩略图，屏幕中则显示预览效果。此时可通过左右拨动摇杆在第一格与尚未添加内容的第二格（以加号表示）之间选择

图31：只有文字似乎效果不够好，那么选择“编辑”菜单，其中包括“编辑文本”“颜色”等功能，笔者选择编辑“颜色”

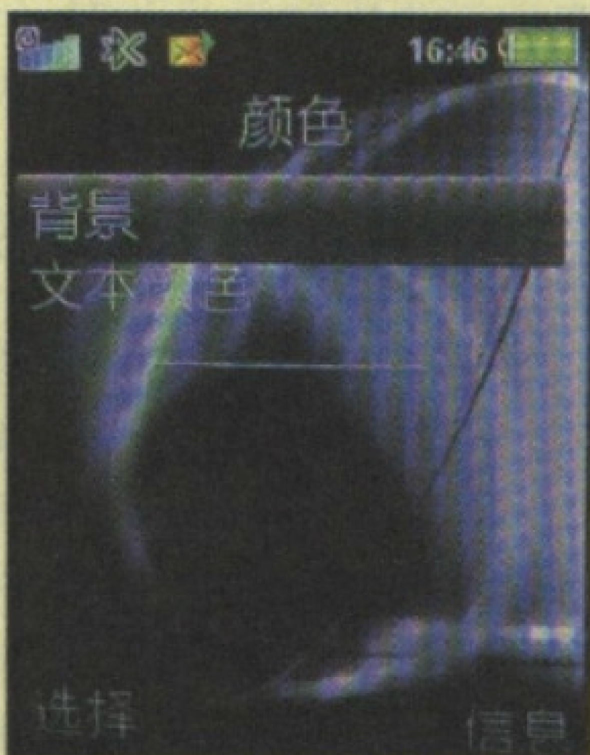


图32：在“颜色”中可修改“背景”和“文本颜色”

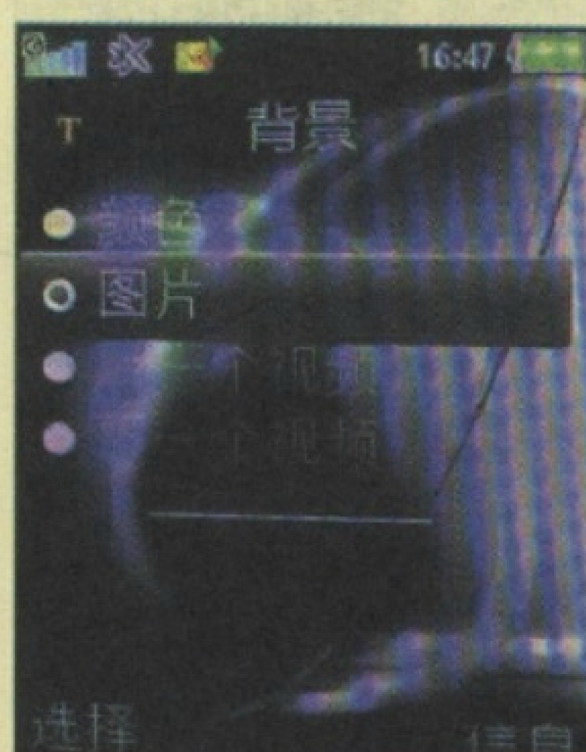


图33：选择修改“背景”，默认的文本背景是纯黑色，可在这里进入“颜色”选项来更改，也可选择“图片”来添加背景图片



图35：白色的文字不太显眼，还是换个颜色吧，依次选择“编辑”→“颜色”→“文本颜色”，然后从调色板里选一个自己喜欢的

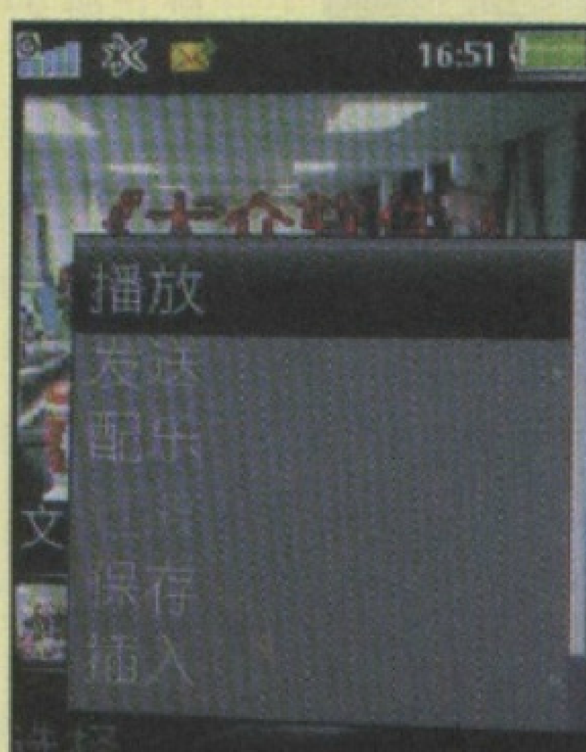


图37：现在可选择“更多”→“播放”来看一看片头的实际效果



图34：这里笔者选择添加一张背景图片

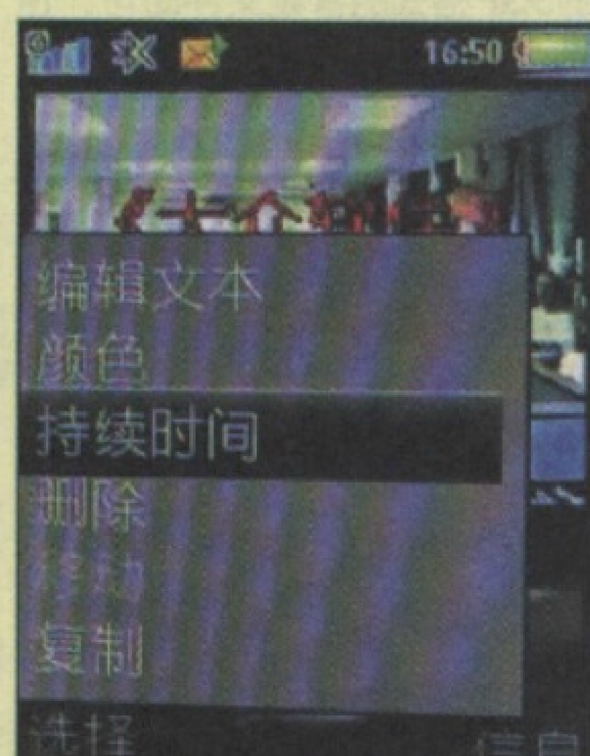


图36：由于是静态的标题，因此标题在画面中出现多长时间就重要了，默认的设置是4秒，笔者打算将其改为3秒，选择“编辑”→“持续时间”就可修改了

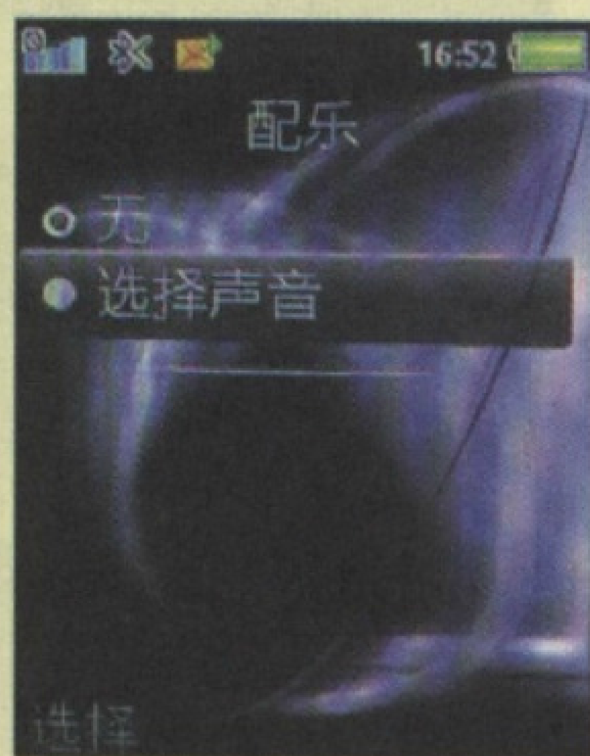


图38：接下来为片头添加配乐，选择“更多”→“配乐”→“选择声音”，要注意的是，目前全片只支持一首配乐，也就是说无论你为哪一格添加了配乐，都将成为全片的配乐（接下页图39）

相比而言，索尼爱立信K790c提供了目前最强大的手机电影拍摄和制作功能，片断剪辑、配乐、文字、过渡等多种功能只要搭配合理就可制作出一部像模像样的影片。值得一提的是，配乐提供了“替换音频”与“混音音频”两种模式，“替换音频”模式下配乐将代替素材中的同期声，也就是说素材中原有的人物对话、背景声等都将消失，被配乐所取代。“混音音频”则是将配乐与素材中的同期声混合，不过只能选择视频DJ中内置的曲目，不支持用户自定义，令人遗憾。



图39：这里我们暂时选择“替换音频”，然后用户可自行决定配乐用的曲目，只要是手机中存储的3GP格式的音频文件即可。也可通过“索尼爱立信PC套件”程序导入更多的3GP音频文件

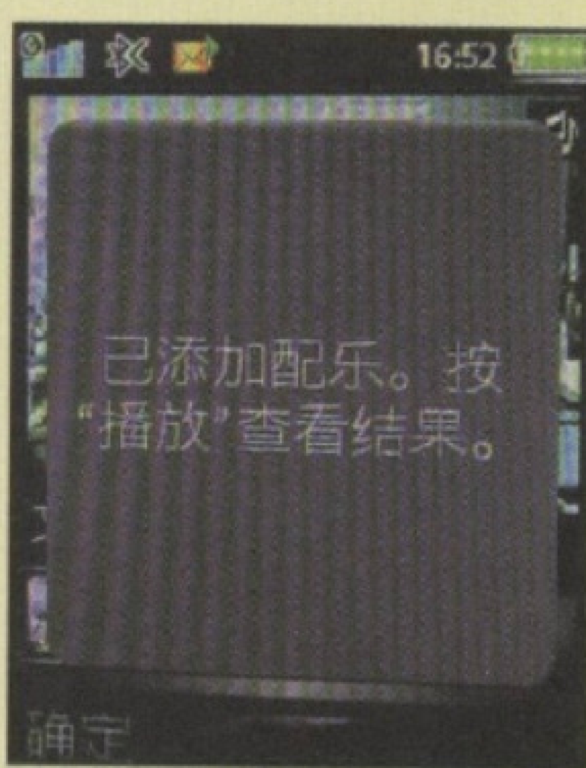


图40：添加完配乐后，可选择“更多”→“播放”来检验实际效果

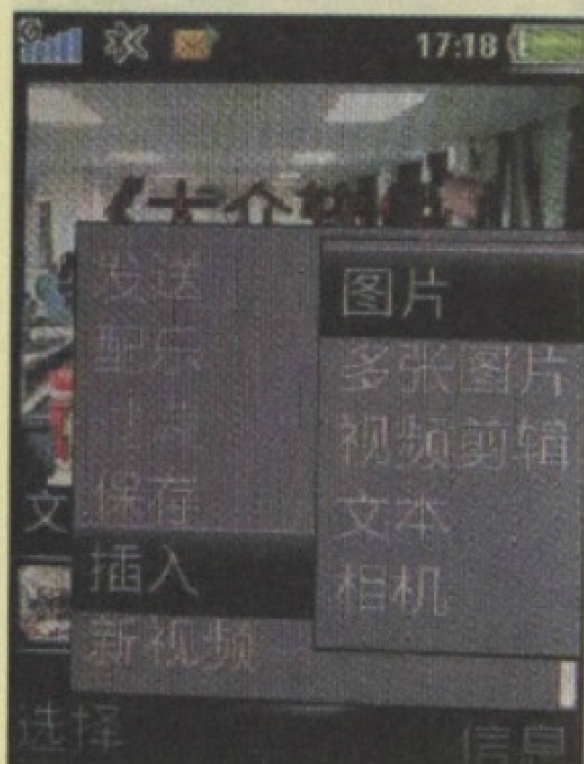


图41：直接出现片头的方式似乎已过时了，那么在第一格上选择“更多”→“插入”以便在前面插入图片、视频片断或文本



图42：笔者决定插入多张事先准备的图片（插入视频片断不支持多选，只能一次一个手动添加），并且设置每张图片持续1秒

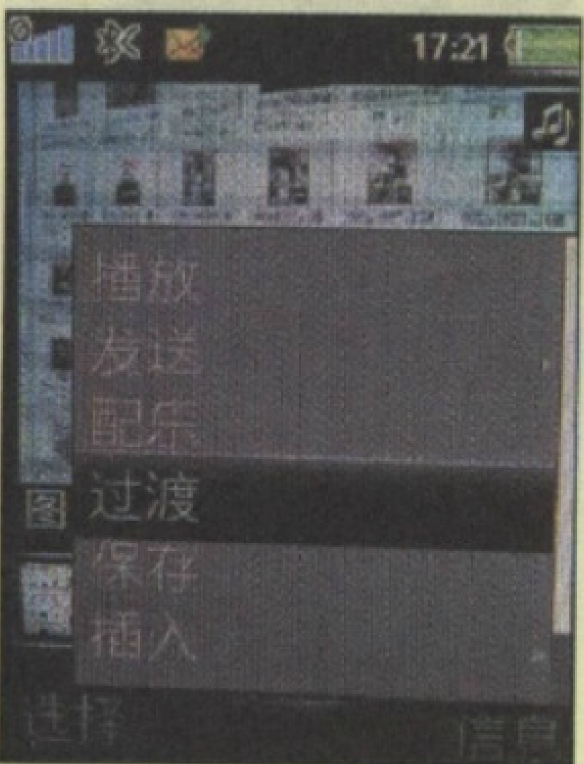


图43：看看效果，几张图片一闪而过，还是显得单调，为了增加一些镜头交替过渡效果，选择“更多”→“过渡”



图44：手机中预置了不少过渡特效，由于刚才插入了多张图片，因此要先选择最后的“设定每剪辑”以便为每张图片添加过渡效果

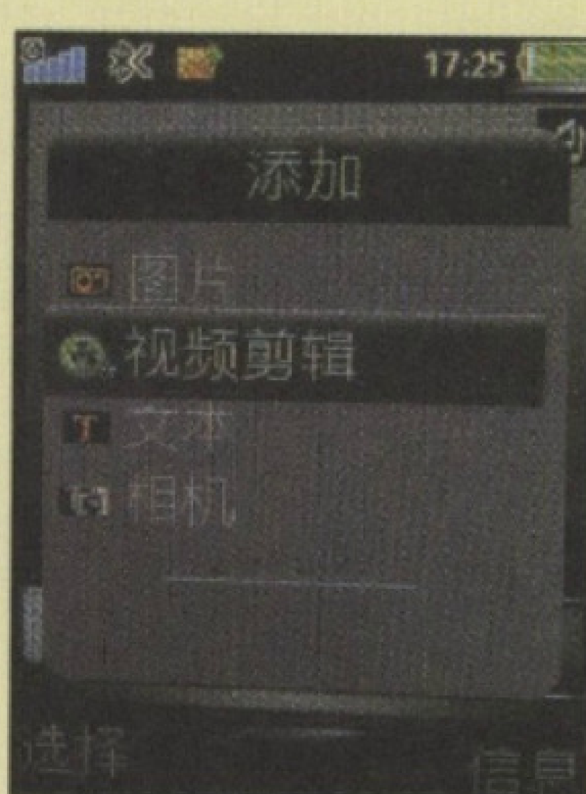


图45：有了过渡特效画面立刻就生动起来了，下面选择片头之后的空格（以加号标记的那一格），选择“添加”→“视频剪辑”来添加影片的主要内容



图46：添加的视频剪辑可以是过去使用视频DJ制作的短片，也可是用户用手机拍摄的素材

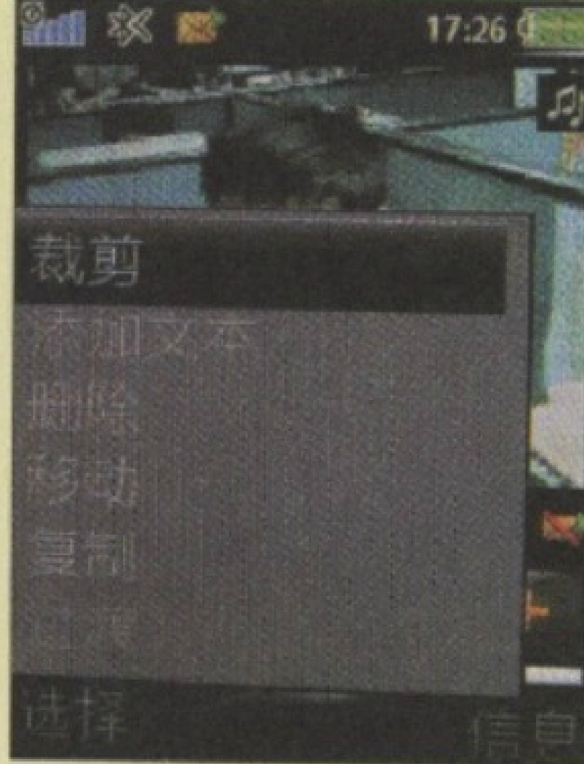


图47：通常我们只需要素材中的某个片断，添加素材后，可选择“编辑”→“裁剪”，设置我们需要的片断的起始点



图48：选择“裁剪”之后，手机开始播放刚才添加的视频，按下手机的5向摇杆来设置起始点，之后重复这个操作设置结尾



图49：起始点之间橙色的部分就是我们选定的片断



图50：现在笔者的影片已有了雏形，可选择“更多”→“发送”通过各种方式与朋友们分享了

编后语：手机电影带来什么？

手机电影带来什么？近期在香港沸沸扬扬的“巴士阿伯”可看作是未来手机摄像的主要用途之一，它会取代现存的一些自娱自乐的方式。今后也许会有许多人投入大量的精力来记录发生在自己身边事物，并且分享给大家，也许那时候又会诞生出一个“X客”的称号；也许那时候类似《一个馒头引发的血案》这样的视频短片则会被轻而易举地大量加工出来；有志于电影事业的孩子们中学时代就可开始接触自己的梦想；也许那时候的“张艺谋们”不用憋在电影厂里混日子；《疯狂的石头》也会拍得更顺利；贪官污吏与为非作歹者随时都会被人民群众曝光；人人都是狗仔队让明星们无所遁形；将来的“XX姐姐”“XX教主”们则以更加奔放的方式刺激每个人的神经；UFO、湖怪会有更确凿的影像记录；甚至一不小心我昨天晚上蹲在天桥上吸烟的情形也会传遍全世界……呵呵，谁知道呢？

■晶合实验室 别理我

国产DC千万像素第一人——爱国者DC-V1000数码相机



1000万像素，无论是对消费类数码相机还是数码单反相机而言都是一个坎，它让“MEGA PIXELS”前面的数字成为两位，在消费者心里往往成为“档次”的象征，事实是不是这样呢？让我们走近国货里第一款实际像素达到1000万的消费类数码相机——爱国者DC-V1000。

产品的包装风格一如既往，大大的纸盒，里面有一个“抽屉”，各种附件包含其中。相机看上去并不大，但厚度达到28.1mm，重量达到140g（不装电池等附件），小编们给它取了一个可爱的昵称“小胖妞”。相机的制作工艺很好，模具精细，镁铝合金外壳，磨砂质感，黑色基调看上去酷酷的。在手柄部位，爱国者专门设计了橡胶防滑垫，解决以往产品中出现的金属部件容易打滑的问题，由此也可看出厂商在不断根据用户反映进行改进。

V1000采用2.5英寸11万像素防眩光TFT液晶显示屏，像素偏低，画面比较粗糙，不过防眩光能力比较好。虽然相机具备完整的P/A/S/M手动模式，但主要的操控键还是背部右侧的五向键，没有提供任何拨轮，在进行手动功能操作时需要进菜单，不是很方便，建议厂商设计一个小拨轮，这样并不会占用太多空间，操控感却会好很多。这款相机使用两节AA电池供电，旅游使用非常方便。

感光元件方面，DC-V1000使用一块1/1.8英寸1037万像素CCD，有效像素为1013万，可输出3648×2736尺寸的图像。镜头焦距为7.94～22.71mm（135等效焦距为38～108mm），光圈范围为2.8～5.1。镜头结构为6片5组，其中包含3片非球面镜以矫正相差，镜头广角端最近对焦距离为5cm。估计是考虑到高像素密度的缘故，V1000的ISO感光度设置为自动、100、200，没有提供ISO 400。相机的测光方式为中央/全区两种，提供完整的手动功能，场景模式包括肖像、风景、夕阳、夜晚、文字、逆光、孩童、沙滩、雪景、焰火、运动，相当丰富，同时还提供了手动白平衡功能，这对它随后的测试提供了很好的基础。这款相机的视频拍摄功能相当强悍，支持640×480@30fps（MPEG4）的动态拍摄，而且拍摄时可进行光学变焦。另外，V1000内置32MB内存，支持SD/MMC扩展。

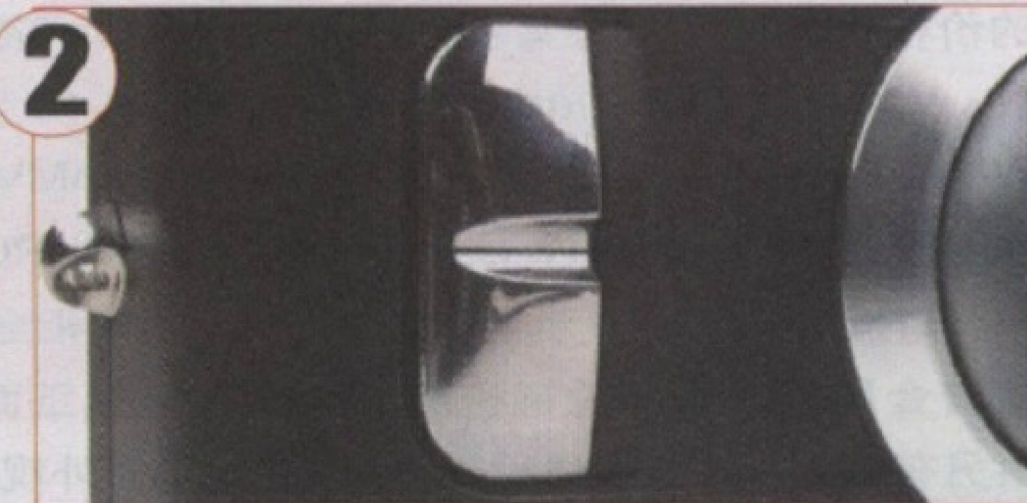
千万像素给DC-V1000带来相当高的解析力，测试成绩令人惊讶，横向和纵向的分辨率表现都很优秀，而且以往爱国者产品中广角最大光圈有暗角的情况得到很大改善。镜头畸变控制不错，非球面镜对畸变的矫正是有效的。手动色温对矫正白平衡有很大的帮助，DC-V1000色彩特点是真实，没有明显地增强饱和度。相机微距能力一般，相当于同类产品平均水准。P

- 做工精致
- 成像优秀
- 操控感稍差
- 爱国者DC-V1000给人耳目一新之感，全新的千万像素CCD和新的镜头让它的成像素质达到不错的水准，性价比也很高。

项目	参数
有效像素	1013万像素
最高分辨率	3648×2736
变焦	3×光学
最大光圈	2.8～5.1
135等效焦距	38～108mm
最近对焦距离	5cm微距
ISO	自动/100/200
存储	SD/MMC
录像	640×480@30fps可变焦
电池	AA电池
体积	89mm×60.5mm×28.1mm
重量	140g（实测，不含电池）
附件	相关连线、说明书、保修卡等
价格	2699元
咨询电话	010-82607775



背部，考虑到相机具备手动功能，操控键显得少了一点



橡胶防滑垫


真实而准确的色彩还原

■晶合实验室 别理我

开启无损音质的大门——昂达VX939T 数字音频播放器



支持APE音频格式

功能丰富，性价比高

软件反应速度较慢

VX939T对APE文件的支持虽尚不完美，但音质得到明显提升。不错的外观，不错的价格，不错的低端选择

容　　量：	512MB/1GB/2GB
音频格式：	WMA/OGG/WAV/MP3/APE
视频回放：	128×96 AMV 3.0
FM电台：	76～108MHz
屏　　幕：	1.8英寸6.5万色TFT液晶屏
接　　口：	USB 2.0
体　　积：	66.1mm×38mm×13.1mm
重　　量：	39g（实测）
附　　件：	耳机/软件/说明书/保修卡/相关连线/挂绳等
价　　格：	299/399/599元
电　　话：	020-87723021

熟悉PC音频的读者一定不会对APE音频格式感到陌生，作为目前流行的无损音频压缩形式，它几乎可取代物理光盘的地位，因此在发烧友中极为流行。但由于APE文件的解压需要强大的运算能力支持，过去的数字音频播放器都无法满足这一条件，不少发烧友只好用体积庞大的WAV文件来满足耳朵的高要求。现在这一空白终于得到填补，昂达VX939T是我们评测的第一款能播放APE音频的播放器，相信读者也和我们一样，对它有着强烈的好奇和期待。

昂达VX939系列一共有3款，较老的VX939以及VX939+/VX939T，三者差别主要体现在软件上（939+最初版本支持APE，VX939T在升级固件至v1.8后才能支持），硬件设计以及外观上没有差异。VX939系列的主芯片为炬力的ATJ2097，它不仅功能丰富，而且音质也较好（资料显示其频响曲线相当平稳），出色的性能和平实的价格使ATJ2097方案得到众多国产MP3厂商的支持。

VX939T内置Windows Media DRM 10版权认证，支持MP3、WMA、WAV、OGG、APE等音频格式和AMV 3.0视频格式，同时还提供FM收音、Line in/Mic录音、复读、GIF/JPG/BMP图片浏览、电子书、LRC歌词同步显示、USB 2.0……功能相当完善。VX939T背部覆盖着金属原色的不锈钢机壳，送测的样机正面是黑色有机玻璃面板（另有白色版本），体积小巧，重约39g，外观给人时尚可爱的印象。

这款产品搭载一个1.8英寸6.5万色TFT液晶屏，在视频、图像应用中，除分辨率较低外表现尚可。它的软件运行速度较慢，但稳定性不错，测试过程中没有发生错误或死机。VX939T操控依靠两个按键和一个五向键，虽然播放器功能繁多，但设置合理，简单阅读说明书即可轻松上手。

本次测试主要集中在产品的视频、音频播放方面，特别是音频播放，我们将WAV格式音频分别转换为MP3（320kbps VBR）和APE（Foobar 2000缺省转换器，Monkey's Audio Normal设置）格式进行对比试听，同时还搭建了一套PC系统作为对比平台（使用轩辕2496声卡模拟输出）。耳机采用森海塞尔MX500和达音科C60。

音质测试结果令人满意，升级后的VX939T让我们第一次在MP3播放器上听到来自APE的声音，音质的提升非常明显。在播放APE音频时，细节更丰富，非常饱满，层次感和立体感更强。测试中我们发现，即便使用VX939T播放最高品质的MP3文件，最终的音质表现也明显比它播放APE时要逊色许多。和PC声卡输出相比，VX939T则要稍差一些，特别是高频，这显然是受限于ATJ2097的音频素质，尚无法和高端PC声卡相比。总体来看，VX939T的音质相对不错，支持APE是其亮点，同时，我们也注意到，它对APE的支持还需要完善，部分APE文件出现无法播放的现象（一般情况下重新转换一遍即可），这说明其软件还需进一步改进。P

1



不锈钢机身，质感很强

2



五向键工艺、手感都不错

■晶合实验室 小虫

音乐放不停——索尼NW-E000系列数字音频播放器



充电快速，续航能力超强
外形简洁，操作方便
歌曲上传下载操作较繁琐
设计与功能接近完美，中低端MP3市场的杀手

容　　量：	512MB/1GB/2GB
屏　　幕：	108×16单行冷光显示屏
文件格式：	MP3、WMA、AAC、ATRAC3、ATRAC3 Plus
FM收音：	87.5～108.0MHz
接　　口：	USB 2.0
体　　积：	24.8mm×79.0mm×13.6mm
重　　量：	25g（实测）
附　　件：	软件光盘、操作手册、耳塞
价　　格：	799/999/1299元
咨询电话：	800-820-9000

NW-E000是索尼最新推出的闪存式MP3播放器系列，根据容量区分具体型号，送测样品是容量最小（512MB）的NW-E002F。作为主打型号，E002F有黑色、绿色、蓝色、紫罗兰色、粉红5种外壳，这是其他型号不具备的。

E000系列的U盘式设计外形继承了A系列的血统，机身非常小巧，只比普通U盘稍大。外壳采用光滑的塑料材质，机身晶莹剔透，手感细腻。按钮全部位于机身右侧，用户只需通过右手即可轻松完成所有操作。内藏式显示屏采用单行冷光OLED，显示效果相当出色。

E000系列采用内置锂电池设计，使用USB接口充电，通过索尼快速充电技术3分钟即可获得近3小时的播放时间，完全充电则需1小时左右，但可获得长达28小时的播放时间，续航能力优异。E000系列的随机软件已升级到SonicStage CP 4.0，支持AAC格式文件（支持最高320kbps码率）的记录与播放，此外它还支持Mora、Yahoo！等网络音乐下载服务。E000系列对人声与弦乐的回放较出色，带有一定的音染。标配耳塞是经典的E808，配合E000系列音染较少、整体音色准确、解析力适中。

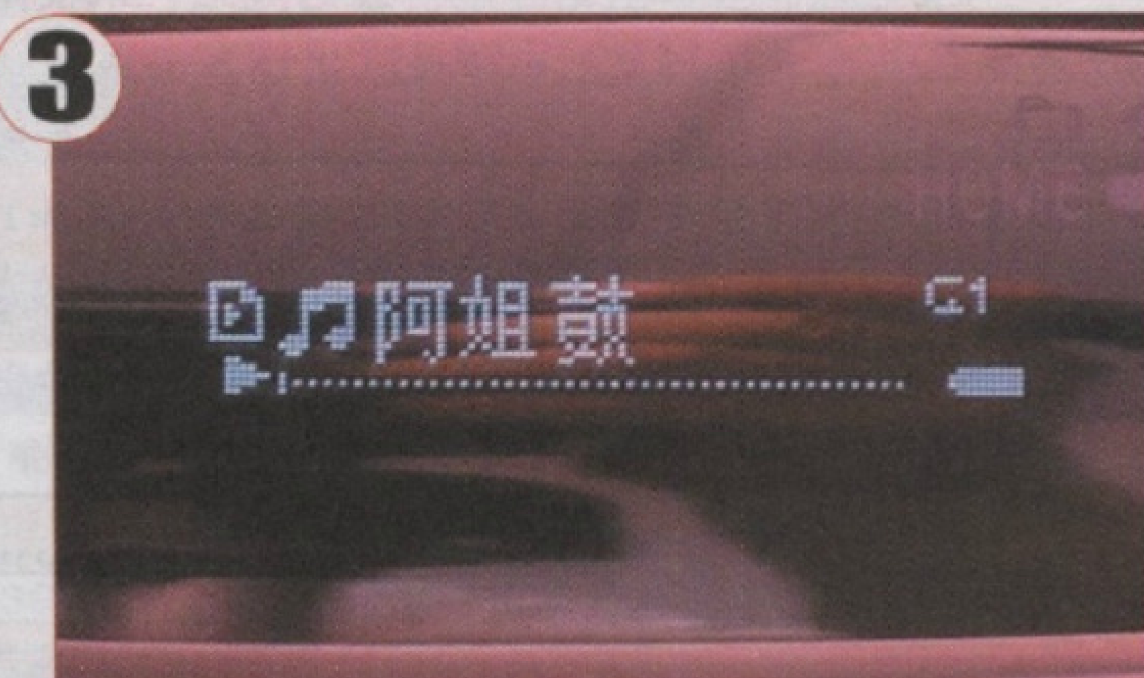
从功能设计和价格上看，E000系列的定位在iPod Shuffle和Nano之间，更靠近Shuffle一些。E000比Nano便宜很多，性价比更为突出；比Shuffle稍贵但多一块显示屏，在操控性上有明显优势。



正面按钮



侧面按钮



显示屏效果


SonicStage CP 4.0软件界面

诺基亚倾慕手机系列主题

适用机型： 诺基亚S60/索尼爱立信M608c/MOTO A925

下载地址： http://play.younet.com/view.php?tid=3287&&page=1

去年年末上市的诺基亚倾慕系列手机凭借华美的工艺设计吸引了很多眼球，同时它的主题设计也显得国色天香。由于不属于智能机型，给很多爱美又喜欢智能手机的朋友留下遗憾。好在网上流传着很多支持s60的倾慕系列主题，这里收集了7款倾慕系列的主题，转眼间，自己的手机是不是有一种脱胎换骨的感觉？



奥斯卡最佳影片海报集



适用机型： 所有彩屏机型

下载地址： http://play.younet.com/view.php?tid=14089

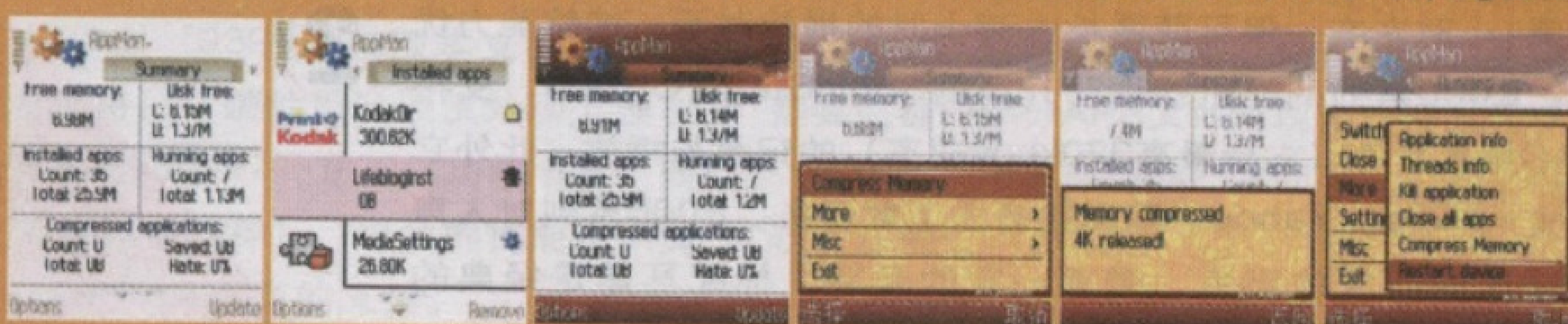
奥斯卡是电影人向往的圣地，电影的海报也制作精良。透过海报，你能看到电影的发展，重新感叹阿甘的顽强，卡萨布兰卡的壮美，泰坦尼克号上的情深意切，也能品味末代皇帝的凄凉和心得了辛德勒的坚持与无奈。图片全部采用240×320格式的JPG文件，并且按照年份和作品名命名，方便了查找。美中不足的是没有百万美元宝贝（http://image2.sina.com.cn/ent/d/2005-01-13/U105P28T3D629824F326DT20050113175115.jpg）、撞车（http://img1.qq.com/ent/20050413/1617756.jpg）的手机格式的海报下载。

APPMAN

适用机型： 诺基亚S60/索尼爱立信M608c/MOTO A925

下载地址： http://article.pchome.net/00/03/88/15/AppMan.rar

如果说Filleman是智能手机上的资源管理器，那么APPMAN就好比是多功能的任务管理器。APPMAN菜单由系统概要，运行程序，运行线程，文档以及安装程序五部分组成，其中使用最多的功能是压缩内存。退出一部分程序后，系统不能马上释放内存，这时使用压缩内存的功能，实际上就是释放这些被占用的内存空间，加快运行速度。此外它还可以识别未完全删除的程序文件残骸，文件名后显示垃圾桶表示的是APPMAN所认为的未完全删除的程序。为了确保安全，需要配合Filleman等系统管理软件进入原程序的安装目录确定是否未完全删除。

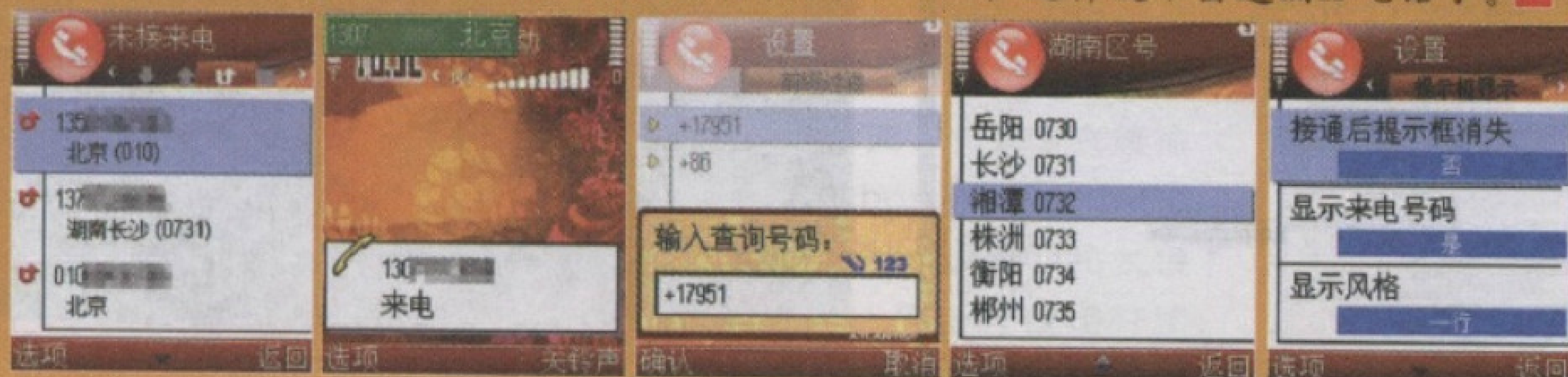


区号秀

适用机型： 诺基亚S60/索尼爱立信M608c/MOTO A925

下载地址： http://www.fengbin.com/codeshow#download

来电就能显示来电号码所在的地点，不仅是固定电话，连手机号码也不例外——这就是区号秀带来的最大的方便。通过查询通讯记录，甚至还可以看到短信发送者的地点。同时它还是一个区号查询软件，可以正反查找区号，并可以直接编辑发送短信。应当注意的是，设置时需要在前缀过滤选项中添加17951，这样就不会遗漏IP电话了。



■北京 Leexp





试将无缘变有份

打造自己的Windows Media Center

■广东 GZ

微软的操作系统产品线中有一个很特殊的产品，零售市场的终端消费用户基本无缘识荆，那就是只针对OEM高端市场的Windows XP Media Center Edition（以下简称MCE）。MCE有严格的硬件认证和限制，是相对高成本的数字家庭解决方案，因此普通用户要DIY Media Center PC相当困难。想要享受媒体中心的强大功能，最佳办法是来一场Media Center模仿秀，只需要极其低廉的升级成本，就能利用Windows XP操作系统打造不逊于原版的Media Center PC。

一、Media Center的关键特性——易用、遥控及特殊



图1：MCE的主界面

目前，主流Media Center操作系统版本为Windows XP Media Center Edition 2005，从字意即可知其追求的目标是成为数字家庭的多媒体中心（**图1**）。这个目标对于主流PC而言当然不存在能力问题，但目前PC操作系统仍然太复杂，所以能否被大多数家庭用户无障碍接受才是关键，只有家庭所有成员——包括不懂电脑的老人和孩子，都能如操控家电一样简单操作PC，PC才可能真正从卧室进入客厅成为家庭的媒体中心。因此Media Center PC和普通PC在用户体验上的最大不同是易用性，即使从未接触过PC的用户也能轻松操控Media Center PC，绝对不会比任何一台家电更加复杂。

Media Center PC易用的关键就是引入了遥控器操作，让PC的键鼠操控模式摇身转化为家电操控模式，再加上Media Center软件完美无缝的配合，才使得用户拥有了全新的人机交互体验（**图2**）。事实上，Media Center PC最特殊的地方就是必须拥有某些硬件，而且只有通过微软官方MCE认证的硬件定制的Media Center操作系统才能完美工作。当然，这些硬件成本不菲收集也不易，因此用户能顺利安装MCE 2005之前，通过其他途径打造自己媒体中心更加经济、实际。



图2：MCE更像家电，要求易用

那么打造自己的媒体中心需要升级哪些硬件？深入分析Media Center PC，就会发现只有遥控器是必不可少的设备。缺失其他硬件不过是缺失对应功能，遥控器是媒体中心和用户交互的桥梁，缺少了它媒体中心则失去了大部分意义。因此使用遥控器操作的人机交互方式，是打造Media Center PC的关键。

二、遥控器的选择——标准或兼容

经过MCE认证的遥控器应该是第一选择，它硬件级消息机制的设计有无法替代的优点。虽然经过微软MCE认证的遥控器理论上应该只存于OEM市场，但实际上不少MCE遥控器已通过各种渠道流入了零售市场，用户能很轻松地在淘宝、易趣等网站购得。网络商城京东就有一款Gateway品牌OEM的MCE遥控器（**图3**，http://shop.jdlaser.com/wareshow.asp?wid=102039）。



图3：遥控器是模拟MCE的重点

如何识别MCE遥控器

MCE遥控器的核心技术只掌握在微软和飞利浦的手中。从外观而言，MCE遥控器有极其明显的特征，必然有一个绿色醒目的Windows旗标按钮，而所有按钮都有MCE对应功能的印刷字体。更重要的特征是其接收器，MCE遥控接收器的背面都有2～3个标有1、2等数字的小孔（**插图1**），它们用于连接“IR emitter”或“IR blaster”，IR emitter另一端对着卫星机顶盒等设备的红外接收部分，有了它，就可使用MCE的遥控器控制机顶盒等家电。

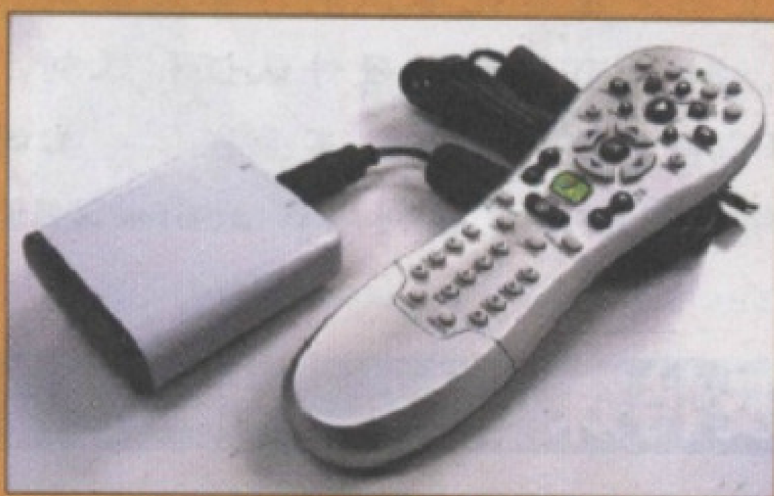


插图1：标准的MCE遥控器

MCE遥控器会在Windows操作系统中被自动识别（WinXP SP2或以上）为“Microsoft eHome远程控制键盘按键”“Microsoft eHome Infrared Transceiver”及“eHome Infrared Receiver”，只有这样的设备才是真正的MCE遥控器（**插图2**）。而兼容MCE遥控器通常被识

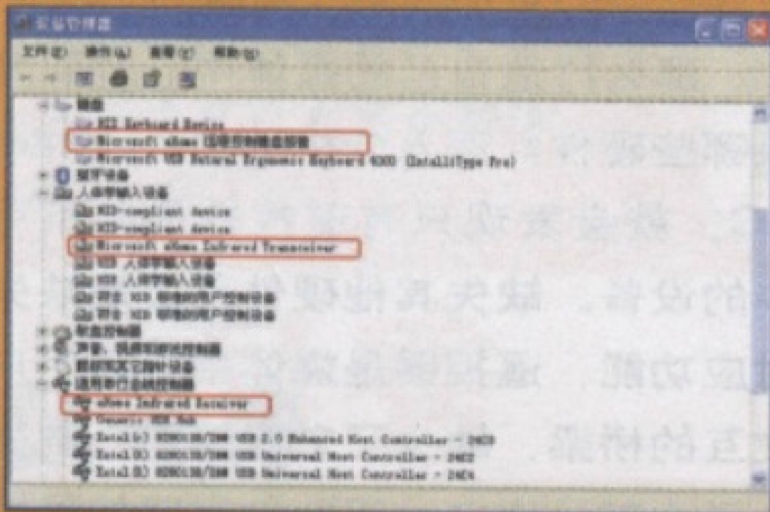


插图2：识别了标准的MCE遥控器

别为HID键盘之类的设备。最重要的，MCE遥控器基于Windows消息机制（Windows所有事件都由消息控制），只要软件有设计接收相关的Windows消息就能被MCE遥控器控制。例如MCE遥控器的数字键就对应键盘数字键，比如KMPlayer播放器默认是用键盘数字键5将窗口最大化，所以按MCE遥控器的数字键5就能最大化KMPlayer窗口。

如果买不到超值的MCE认证遥控器而且资金也有一定困难，那么可选择MCE兼容遥控器。所谓MCE兼容遥控器即未经过MCE认证，但能从硬件级别上兼容MCE的遥控器，同样可实现MCE系统自动识别即插即用，其原理通常都是HID键盘映射。目前这样的兼容遥控器市场上也不少，例如这款酷似微软原装MCE遥控器的遥酷遥控器（http://www.yaocoo.com/cool/data/2006/0704/article_6.htm），基本上能从硬件级别上兼容于MCE系统（**图4**）。最关



图4：兼容遥控器便宜且众多

键是遥控器支持硬件升级方案，及时升级应该能解决兼容性问题。当然，由于没有经过微软的MCE认证，在MCE系统中有可能遇上一些应用上的问题，尤其未来可能拥有更多新特性的Windows Vista MCE，因此MCE兼容遥控器是资金不足时退而求其次的选择。

最后一种选择是某些电视卡附带的遥控器，或者是某些搭配专用软件售卖的遥控器，这些遥控器则分为两种不同的情况。一种情况是电视卡附带遥控器是完全兼容的MCE遥控器，例如ATI 550PRO电视卡附带的遥控器，通常这些产品就是兼容MCE认证的电视卡，其遥控器自然也就完全兼容MCE遥控器（**图5**）。

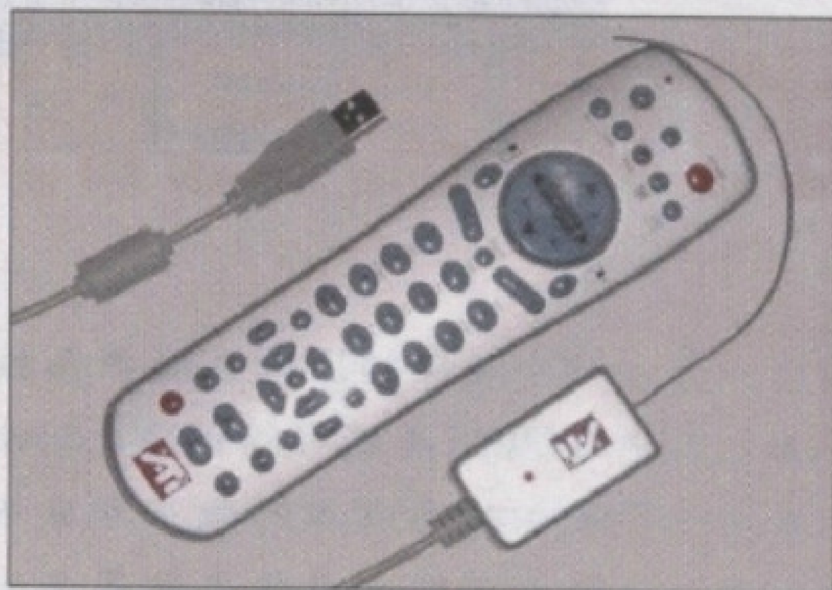


图5：某些电视卡附带的遥控器也可以

除了某些遥控器需要手动为其指定驱动，其应用上和通过MCE认证的遥控器没有区别。需要指出一点的是，此类电视卡价格不菲，仅仅是为打造自有的媒体中心，并不需要如此昂贵的电视卡，用户应该根据自身实际情况来选择。另一种情况是电视卡附带遥控器并非MCE兼容遥控器，包括那些单独搭配专用软件售卖的遥控器，其实现遥控的原理是红外信号通过某些软件解释执行，也就是说一旦脱离解释软件支持，遥控器将不发挥任何作用，通常这类遥控器的成本是极低廉的，合理的价格区间应该在30元人民币以下。这种软件映射方式也可支持MCE系统，当然其资源占用会高些、应用效率则会低些，建议已拥有这种遥控器的用户先阅读下文，如果确定遥控器能应用在媒体中心也就无需升级。

三、媒体中心的选择——Meedio

安装了Windows Vista Beta2的用户可做个试验，打开系统目录Windows文件夹，然后再打开其中的ehome文件夹，执行文件夹中的ehshell.exe。会发生什么事呢？是的，用户已进入了Windows Vista Media Center（**图6**）。事实上拥有MCE遥控器的用户不用如此麻烦，只要插上遥控的USB接收器（系统会自动认出并安装），按动遥控器的绿色Windows按键，即可调出Windows Vista Media Center界面，用户现在就可直接使用遥控器享受Media Center带来的便利（**图7**）。未来Vista的多个版本都是一体的，因此用户计算机拥有MCE标准设备，安装出来的Vista版本就会是Vista MCE，不再寄望于高端的品牌机，这也是为什么力荐读者将MCE遥控器作为升级首选的原因。



图6：MCE其实就是个壳


图7：MCE可以全用遥控器操作

这个试验说明了一个事实，即Media Center其实只是Vista操作系统的一个组件。既然Media Center是个系统组件，只要使用类似功能的应用程序，我们就能打造出自己的媒体中心电脑。

Media Center类功能的应用程序其实不少，如Cyberlink出品的“威力剧院”（http://cn.cyberlink.com/multi/products/main_12_CHS.html）、刚被雅虎收购的“Meedio”（http://www.meedio.com/），以及自由开源的“GB-PVR”（http://www.gbpvr.com/）等。其中威力剧院的优势是非常方便快捷（**图8**），拥有全简体中文界面，缺点是软件功能过于简单，除了预定义外用户几乎做不了任何事。而Meedio完全以微软的Media Center为标准（**图9**），界面和功能都与Media Center神似，虽然某些功能较之Media Center稍有欠缺，但某些功能如智能家居方面却又更强，完全可成为合格的媒体中心，其缺点是一直未能解决文件浏览的中文双字节问题，目前网上只有一个较老版本的汉化能解决，不过Meedio刚刚被雅虎收购，其主页已不再提供下载。GB-PVR总体功能不逊于Meedio（**图10**），虽然也没有简体中文界面，但自己汉化非常容易，而且是完全免费的，优势无可抵挡。只是因为刚刚起步的开源软件，在插件、服务等方面尚有差距，假以时日很有希望超越Meedio。下文介绍目前最为成熟完善的Meedio的具体应用。

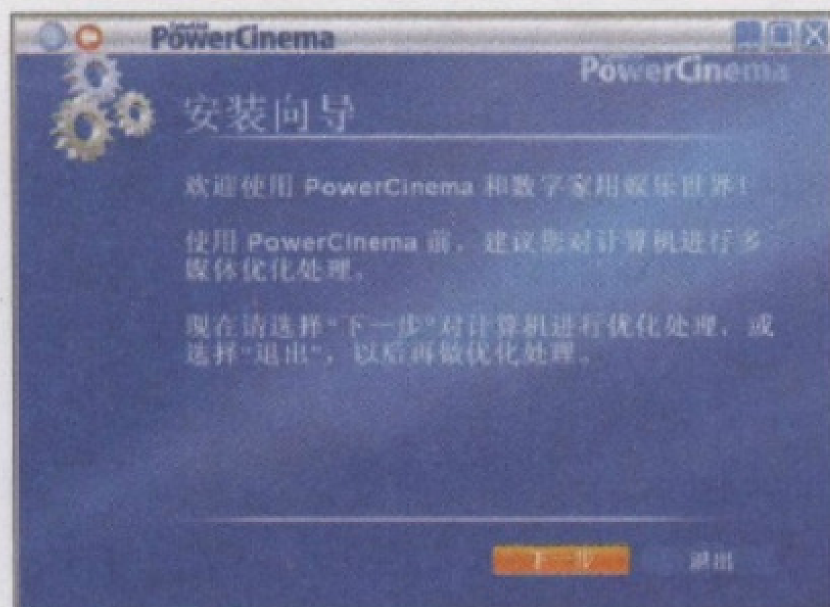


图8：威力剧院

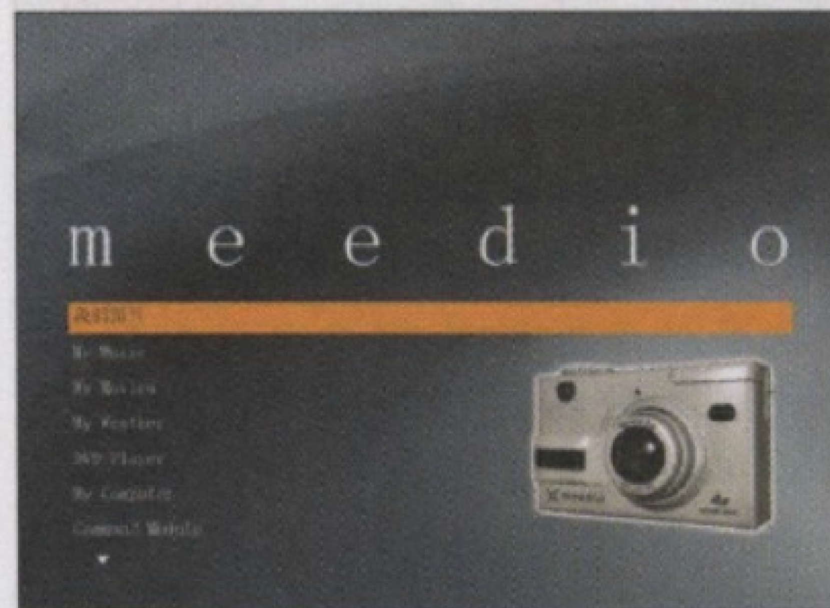


图9：Meedio界面

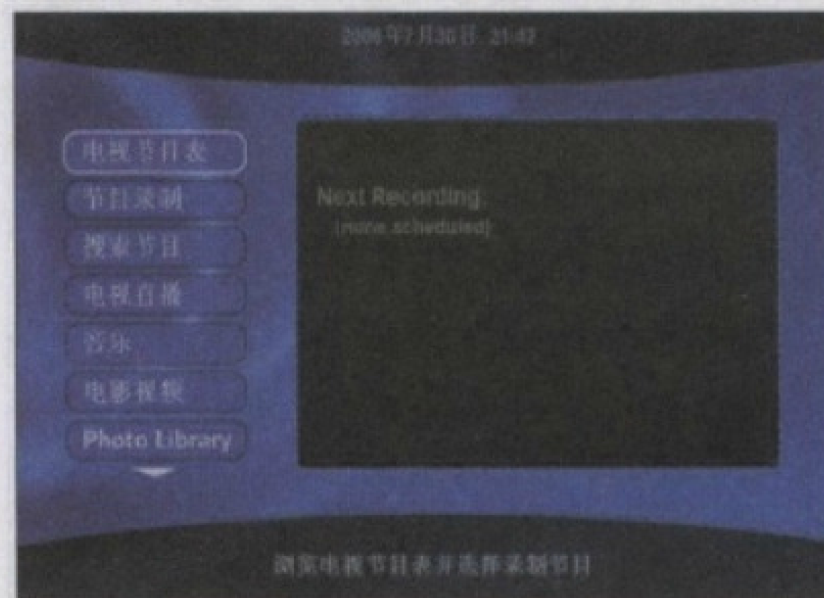


图10：GB-PVR

四、Meedio具体设置

1.安装

Meedio被收购前最后的版本是1.41，是只支持硬压缩电视卡的内部版本，建议非硬压缩电视卡用户使用1.3X版本。Meedio最大的问题是没有中文界面且浏览中文文件多是乱码，目前网络上只有一个Meedio 1.15汉化版（http://www.newhua.com/soft/39697.htm），安装它能解决Meedio浏览中文文件多是乱码的问题，但低版本汉化应用在高版本中会有许多问题，使用一段时间后可能会导致整个程序崩溃。

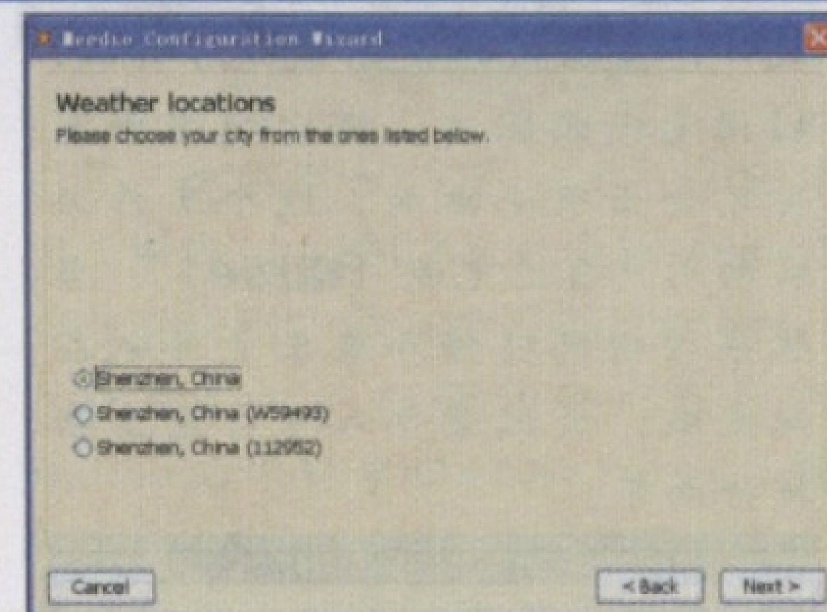


图12：设置城市

2.初始设置

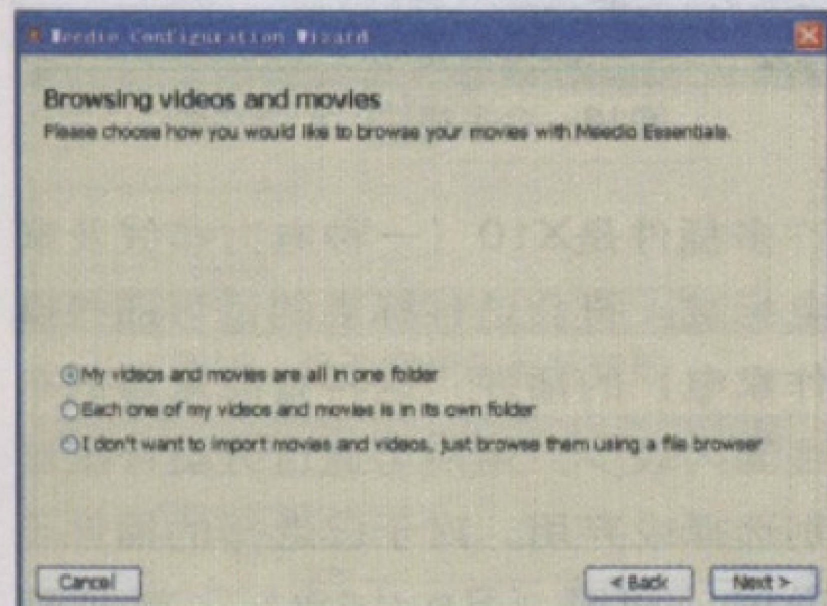


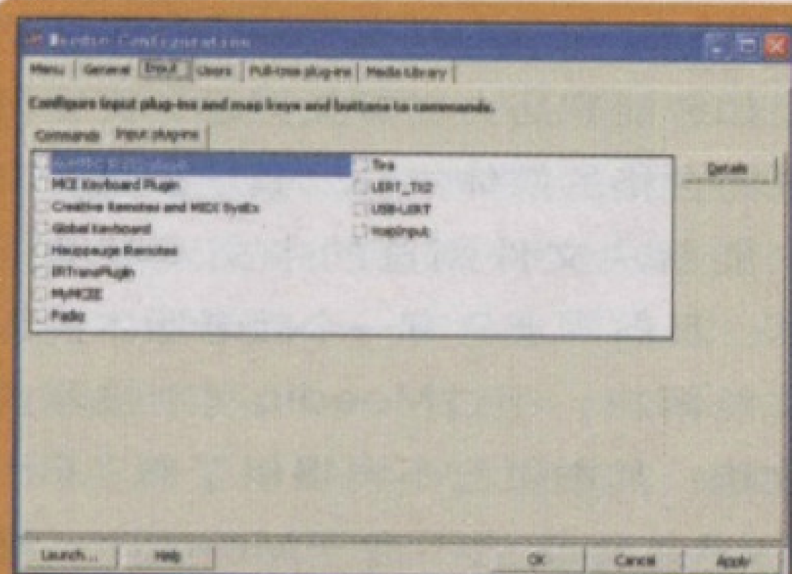
图11：这里建议选择手动

Meedio安装完毕后会自动启动配置向导，其主要内容是指定图片存放文件夹，并且导入音乐、视频的基本信息，以及设置天气和TV，这个向导是必须执行不可跳过的，否则Meedio的主界面将空无一物。需要注意的是，视频导入时有两个选项，一个是只导入指定文件夹下的全部视频文件，另一个则是只导入子文件夹内的视频，所以若视频文件分布在指定文件夹以及其子文件夹内，无论哪个选项都可能遗漏另一部分（**图11**）。解决的办法是，使用Meedio配置程序手动添加，当然也可手动执行向导进行添加。此外，在天气配置时并不困难，不需要填写邮政编码之类的，只需要填写自己所在城市的正确拼音，然后点击搜索通常就能完成设置（**图12**）。完成向导配置即可启动Meedio，其默认界面配色与MCE 2005很相似，大致的功能基本相仿。由于MCE遥控器基于Windows消息机制，用户此时已可使用MCE遥控器操作Meedio，原理相当于键盘控制。

Meedio的若干问题

Meedio能支持MCE遥控器之外的遥控设备吗?

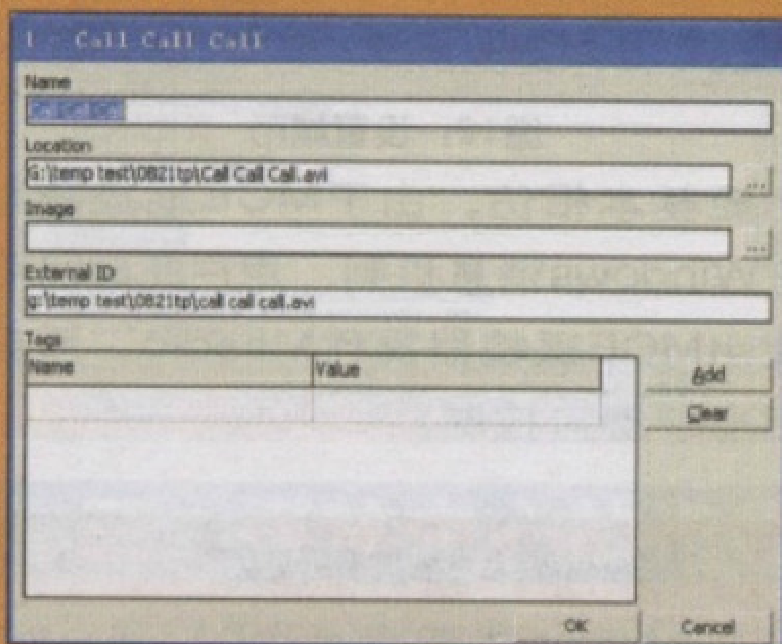
其实Meedio本身也能驱动支持一些遥控设备，其中包括那些软件映射的遥控器，只是这些支持以插件形式存在。如果要调用它们，只需在Meedio设置的Meedio UPdate里升级输入插件，然后打开设置程序Configuration切


插图3：插件对应不同的遥控器

换到Input页面启用插件即可。如果能顺利识别遥控器，那么即可在Commands页面学习定义遥控器按键（插图3）。

Meedio的视频浏览界面中为何没有视频预览小画面？如何导入新的视频和音乐文件？

视频预览小画面还是比较充分体现了微软MCE 2005的技术优势，它的视频预览都是通过动态捕捉视频文件画面而来，也就是说用户只要指定视频文件存放位置就不用再操心了，目前还没有其他媒体中心类软件做到这点。具体对于Meedio而言，打开设置程序Configuration，切换到Media Library页面，双击已导入的视频文件，在弹出的设置窗口为Image栏指定视频图片，那么视频预览时才会出现小画面，这个工作必须由用户自己完成（插图4）。当然导入新的视频和音乐文件也在此完成，大批量导入可考虑重新执行向导。


插图4：设置视频预览画面

Meedio为什么不能发现和播放RM或RMVB格式的文件？

Meedio是调用Windows Media Player完成播放工作，自然无法识别和播放RM/RMVB文件。要修正这个文件，必须先下载安装RM播放插件（http://www.ogg.cn/software/view-software-250.html）。注意用户系统如果已安装有RealPlayer播放器，就只需安装其中的RMSplitter，千万不可安装Real解码器以免冲突。插件安装之后就能使用Windows Media Player播放RM文件了，最后将RM文件后缀名修改为AVI，Meedio就能识别并播放RM格式的视频文件。

Meedio的图片浏览模块不能预览图片，使用Configuration配置时部分或整个模块不可编辑，添加新的插件模块无法保存？

这是那个1.15汉化版应用到Meedio更高版本出现的典型现象。客观地说，这个低版本的汉化勉强也可用在高版本上，但注定会存在这些问题，以下操作可尽量缓解问题的发生，即安装高版本后先完成文件导入、插件设置等各种配置，汉化后一定不要再执行配置程序了，尤其是替换的低版本配置程序。

3.主题设置



图13：主题设置，不能跳过

在Meedio主界面进入设置窗口（图13），其内容分为三大项，即“外观主题切换（Themes）”“插件升级（Meedio Update）”及“程序设置（Settings）”。进入外观主题切换选项界面中，主窗口会以幻灯片来播放当前外观主题（图14）。



图14：可选主题不少

需要更多的用户选择“主题下载（Download Themes）”选项，软件就会自动联上Meedio官方网站，并搜索出用户没有安装的主题，这些主题都被标志为“新的（New）”。只要点选任一款主题，就会开始自动下载，从标志的数字百分比能看出当前下载进度，对于下载完毕的主题会以“安装（Install）”为新标志（图15）。下载完毕的主题还没有安装到软件中，所以继续点选“安装（Install）”标志的主题进行安装。



图15：还可下载新主题

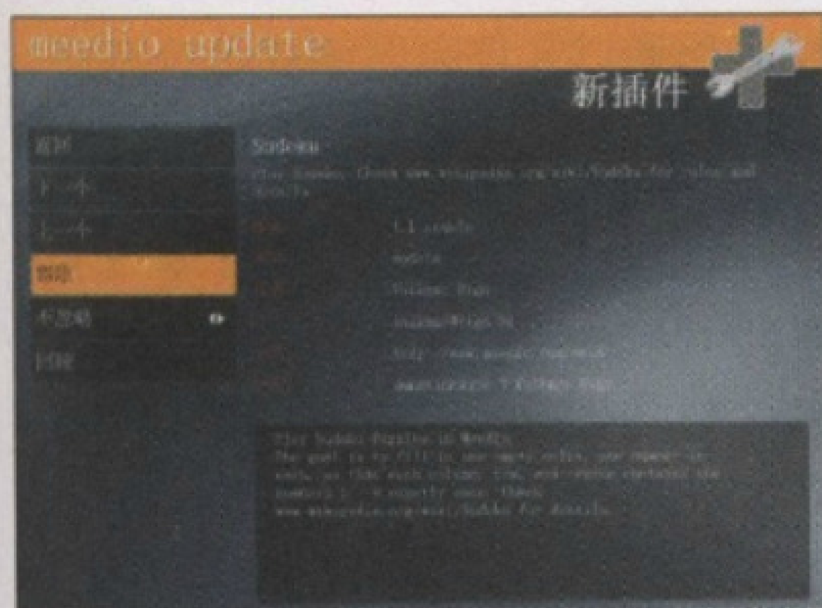
4.配置插件

Meedio的插件更新和外观切换的总体操作差不多，不过其更新的是Meedio众多的插件，Meedio的功能强大也源于此（图16）。Meedio有许多插件是X10（一种电力布线及家电标准，符合这种标准的话可遥控操作家电）的插件，这种智能家居的布线国内较少，用户可通过分类仔细甄别选择或弃用。对于已选择的插件可通过“回顾（Review）”选项查看，确定安装后软件会启动插件下载安装程序，插件下载安装过程中会重启Meedio选项（图17）。



图16：众多插件以扩展功能

已安装的插件不会主动工作，用户必须自己添加配置它们。Meedio程序设置的内容主要是关于屏幕显示


图17：单独设置插件

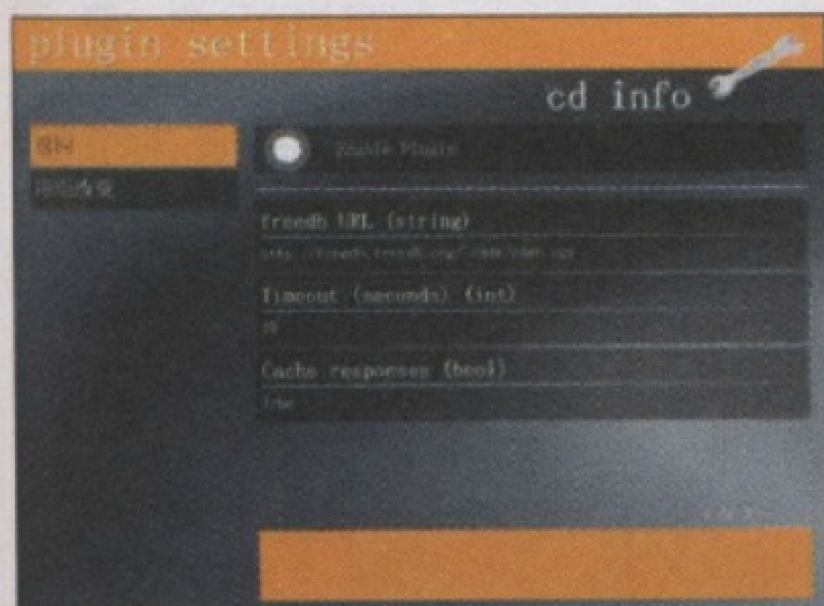
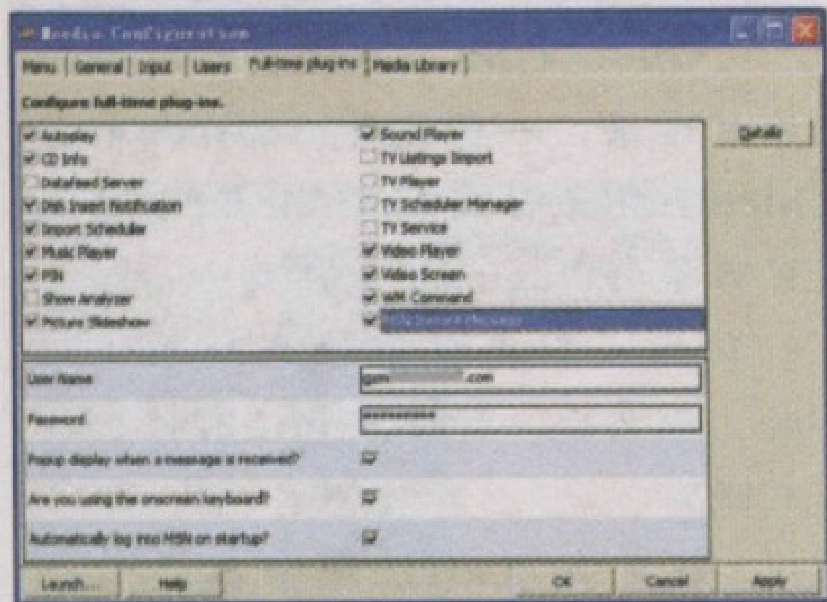
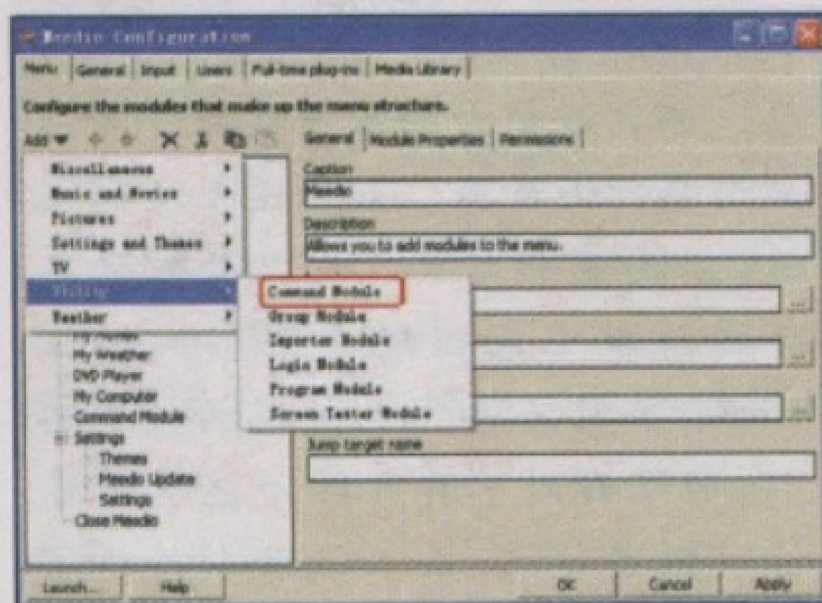


图18：启用插件还比较麻烦

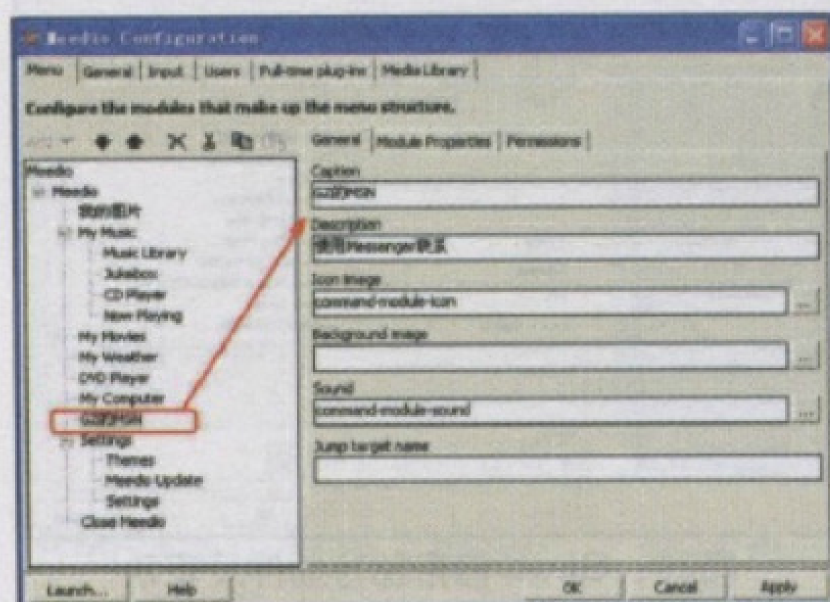
以及插件参数的设定，事实上这些本来是Meedio Configuration的内容，只是在主界面中设置更直观点，但其设置功能是极有限的，例如能设置插件的参数，但并不能真正添加启用插件，这些关键的工作还是必须使用配置程序来完成（图18）。MCE 2005的一个特性是能使用遥控器登录并使用MSN Messenger，那么下面就演示如何为Meedio添加Messenger插件吧。

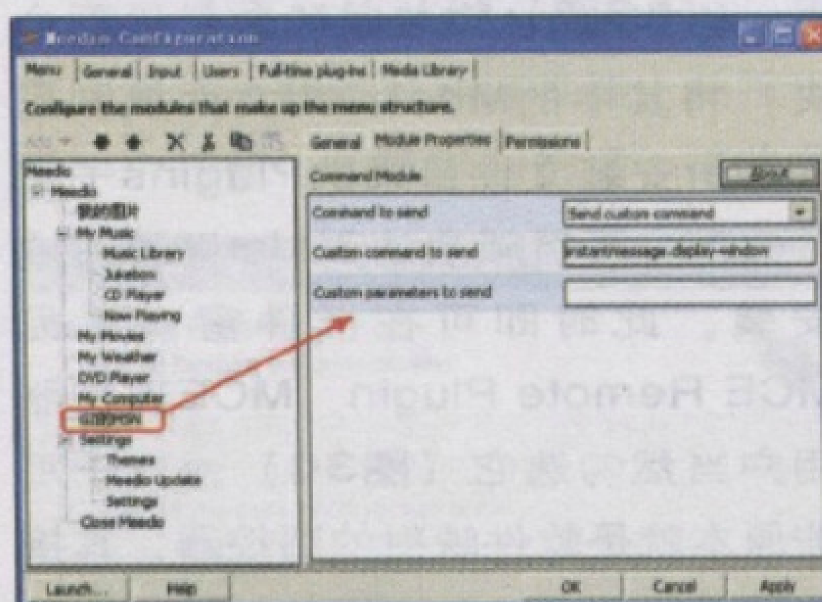
在Meedio启动组内启动Meedio Configuration，将设置窗口切换到


图19：修改登录账号等参数


图20：模块设置丰富但稍复杂

“Full-time Plug-ins”页面，勾选插件MSN instant Messenge，当然用户应确认已在Meedio的插件更新设置中下载此插件。在此用户可设置登录账号等参数，当然也可在Meedio程序设置中随时修改（图19）。勾选启用插件后切换设置窗口至“Menu”页面，用鼠标点选左边窗口中模块树的Meedio主节点，此时上方的“Add”按钮由灰变亮为可用。点击“Add”按钮并在弹出菜单依次选择“Utility”→“Command Module”，新添加的模块默认会放置在模块树的底端，用户可利用上方箭头等工具将其放置到模块树的任何节点，也包括模块树的2级或更深节点——例如像音乐模块一样放置在网络模块下方（图20）。在右方窗口修改新添加的“Command Module”的名称，例如“GZ的MSN”（确认已汉化否则不要用中文），也可将插件描述、程序启动声音等信息顺便一起修改（图21）。


图21：修改模块


图22：需要花时间理解参数的意义

将右方修改窗口切换到“Module Properties”页面，将“Command to send”选项框的下拉内容，修改选择为“Send custom command”。在下方的“custom command to Send”命令框中填写命令“instantmessage.display-window”，注意实际填写时不要带引号，然后点击下方“OK”按钮关闭设置窗口（图22）。启动Meedio即可看到刚才添加的“GZ的MSN”（图23），只要选择它即可在Meedio中登录Messenger（图24），不妨试着用遥控器聊天吧，可惜的是，默认状态下不能像MCE 2005中那样输入中文（图25）。

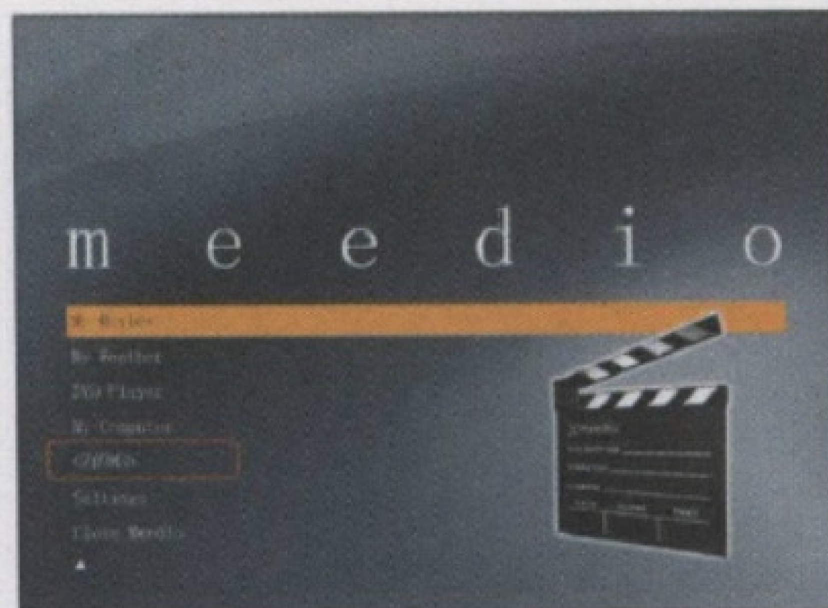


图23：MSN已经添加

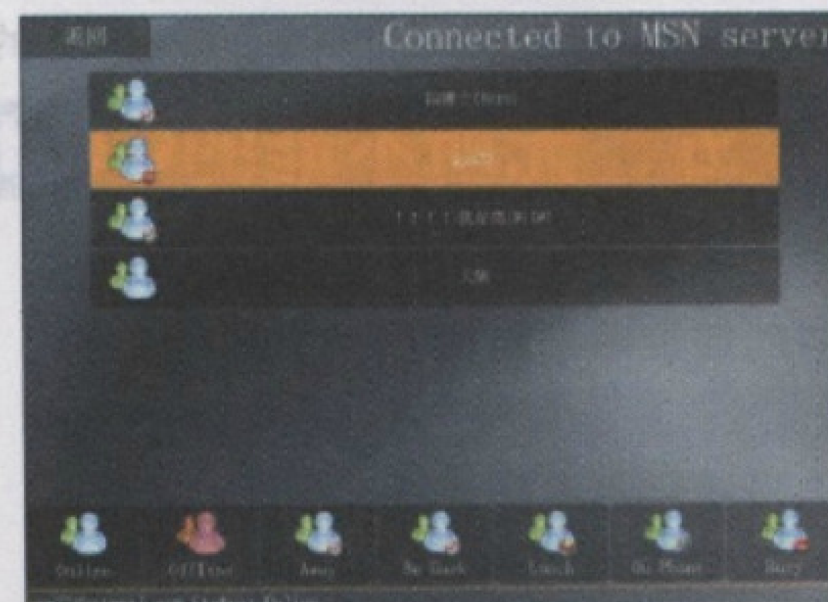


图24：Meedio下的MSN

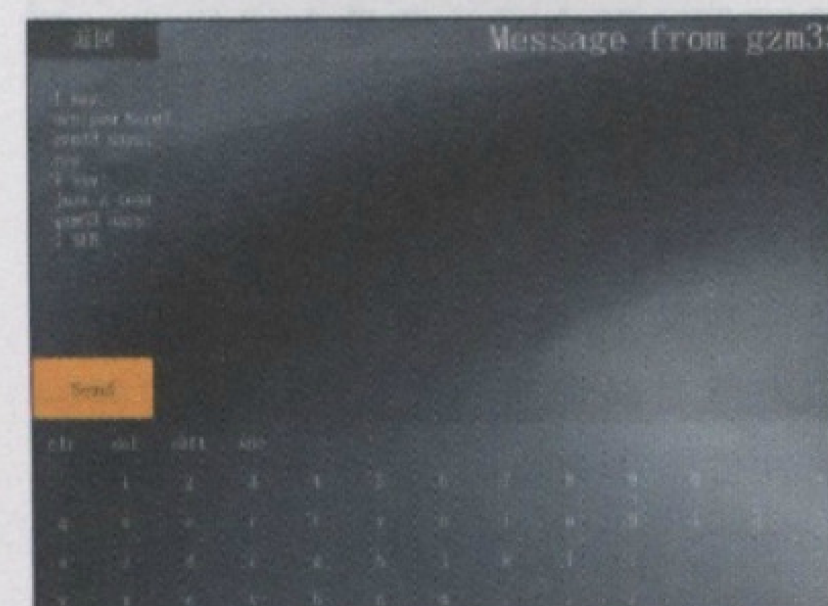


图25：可惜不支持中文

5.文件浏览

Meedio中“我的电脑”是一个媒体中心模式下的文件浏览器（图26）。用户需要在Meedio下调用某

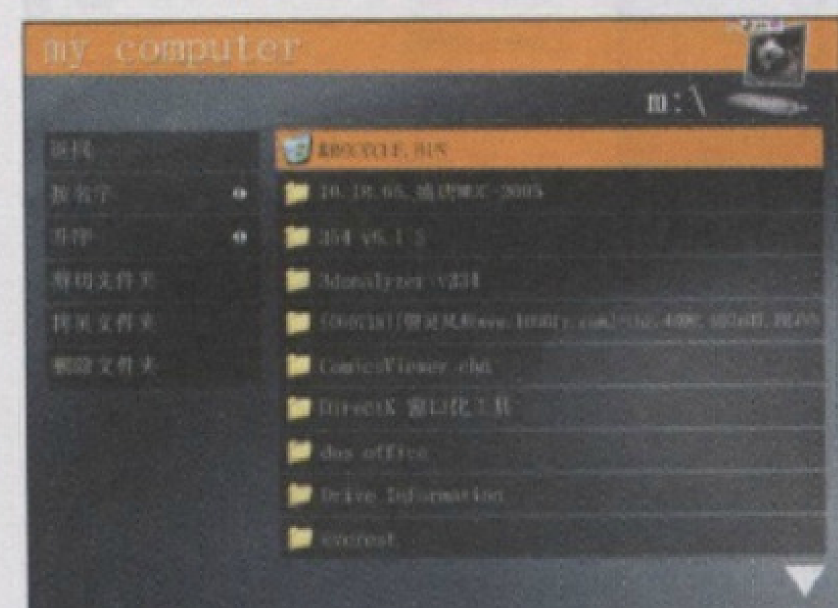
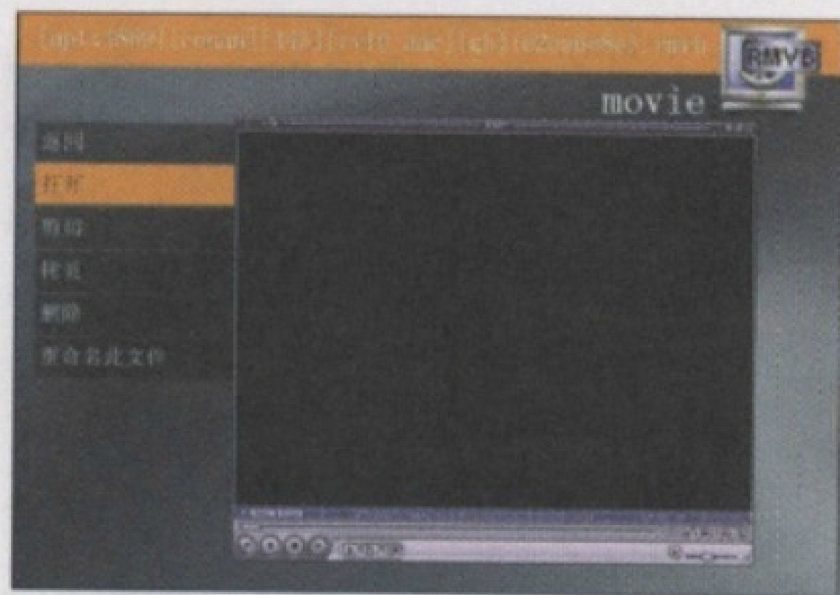


图26：文件浏览器


图27：Meedio调出KMPlayer

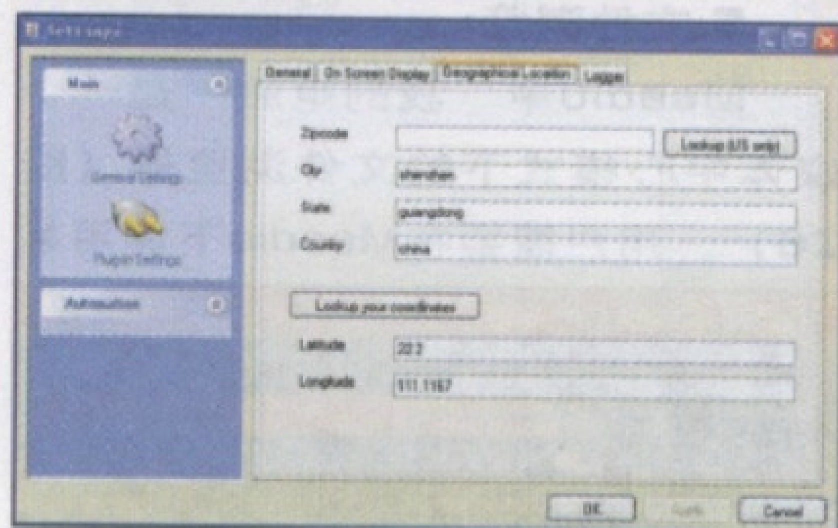
些程序或文件，但又没有相关插件，那么就只能通过文件浏览模式定位文件，然后可在Meedio模式下执行。这种模式下的执行是跟操作系统相关的，例如执行多媒体文件时，就会调出用户自己设定的播放软件，而不是Meedio模式下的Windows Media Play。这虽然从侧面延伸了Meedio的功能，但也带来一个问题，就是遥控器如何控制新调出的软件（**图27**）。通常软件都能接受部分基于消息机制的遥控命令，不过软件的快捷键并非都是统一的，因此不可能像媒体中心那样应用，例如笔者用的KMPlayer就只对MCE遥控器的几个数字键有反应。如何使用遥控器按用户意愿控制Meedio之外的应用软件呢？同时还有一个遗留问题是，那些无法直接支持Meedio的遥控器，怎样能获得控制包括Meedio在内应用软件的能力？解决的办法是软件映射。

五、无所不能的Girder

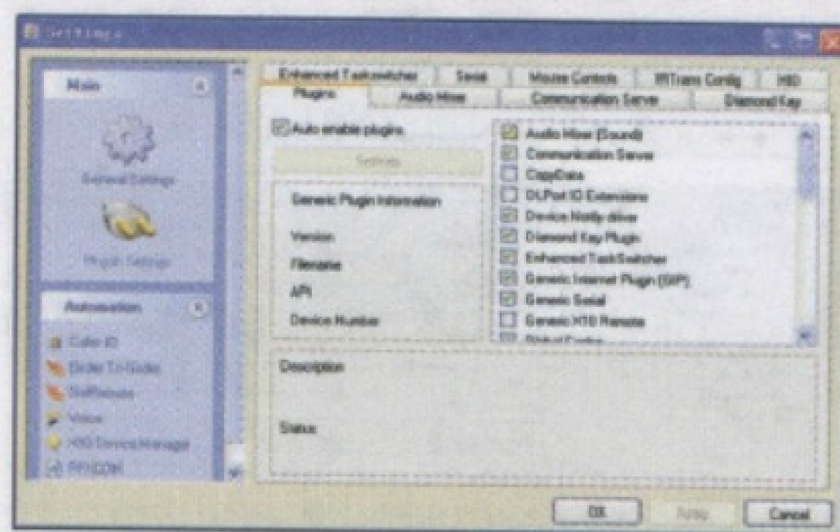
无论是电视卡遥控器还是单独购买的遥控器，它附带的应用程序都应该含有遥控器的红外命令解释将红外信号转化为电脑消息。理论上只要将其驱动中红外命令解释部分重新定义，用户就能让遥控器操作任何软件。但这种方式并不具有操作性，每种遥控接收器的驱动都不同，每个用户的电脑应用水平也不同，换一款软件就要重定义一次也不现实，这不是普遍意义的解决方案。真正全面的解决方案目前只有一个，就是遥控器映射软件Girder（http://www.promixis.com/），其原理也是重新解释并执行遥控器红外命令，被它支持的遥控器能控制一切想要控制的应用软件。

1.安装插件

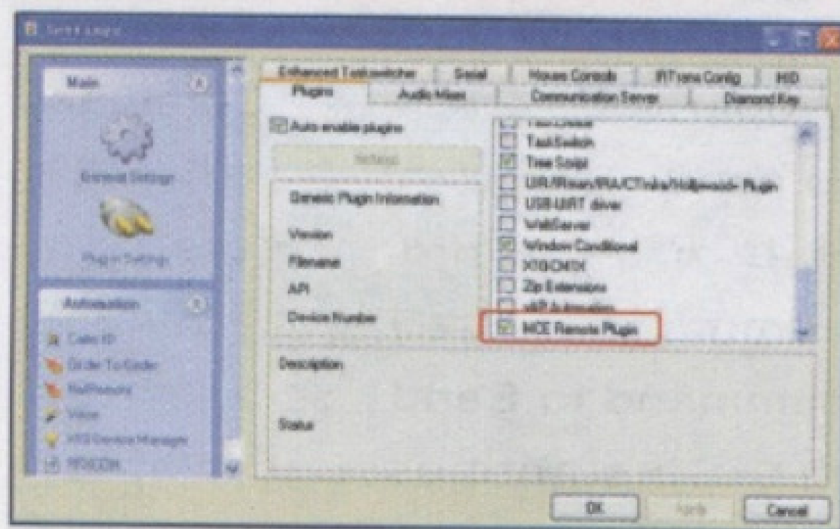
最新版的Girder启动时会带有天气预报和实时卫星云图，点击菜单“File”→“Settings”，将常规设置面板右边设置窗口切换到“Geograhical Location”页面，这里可设置天气预报的城市，以及卫星云图的地理坐标（**图28**）。城市的

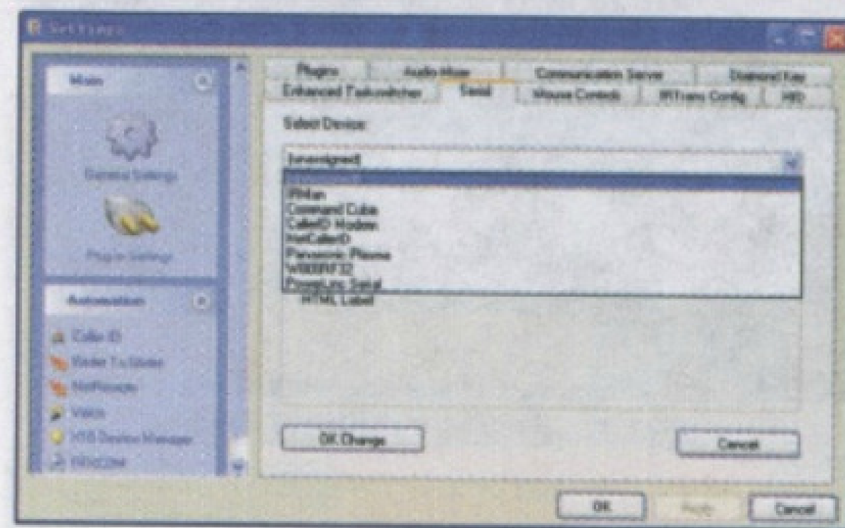

图28：Girder的天气预报设置

设置仍然用拼音即可，地理坐标可点击“Look up you coordinates”按钮，软件会自动打开Fallingrain网站，用户可找到自己城市的地理坐标。使用Girder首先要启用正确的输入插件，接着点击左边“Plug-in settings”切换为插件设置窗口，软件默认已附带并勾选了一部分必要的插件，这些插件对应的是标准的非特殊输入设备，而类似品牌遥控器之类的插件并未附带（**图29**）。MCE遥控器的插件需要在官方网站下载（http://www.promixis.com/download.php?ID=739），后文均以笔者的MCE遥控器为例讲解。


图29：Girder自带部分插件及驱动

将下载的MCE插件解压为文件夹，将其中的MceIr.dll文件复制到Girder安装文件目录的Plugins子文件夹下，再重新启动Girder即可完成安装。此时即可在插件窗口看见MCE Remote Plugin，MCE遥控器用户当然勾选它（**图30**）。对于那些原本就是软件映射的遥控器，其接收器无非是串口和USB两种接口，因此注意勾选标准输入插件中相关的几


图30：勾选MCE Remote Plugin


图31：更换驱动可提高识别率

个红外输入插件，如Generic Serial、USB-UIRT Driver等，它们是识别遥控器的关键。注意许多插件勾选后会出现参数设置页面，如Generic Serial可通过设置页面更换串口设备的驱动，这样能提高正确识别遥控器的成功率（**图31**）。选择插件完毕即可点OK按钮关闭设置窗口，接下来就是识别添加遥控器并重新定义按钮。

MCE插件的两种安装法

Girder的MCE插件其实有两种安装方法，一种就是正文介绍的将MceIr.dll文件复制到Girder安装文件目录的Plugins子文件夹中，还是一种方式则是替换原来的系统驱动。那么后一种安装方法有什么特别呢？

我们知道MCE遥控器是基于Windows消息机制，只要按下一个键就肯定会发送一条Windows消息，那么最前台的软件就有可能对该消息作出反应。如果这个按键又被Girder重新定义，那么软件的实际操作就可能出现冲突。例如在Girder中定义MCE遥控器的数字键1映射字母A，用户打开记事本并按下数字键1，输入记事本并非预期的字母A而是1A。因为Windows

消息机制仍在起作用，而且由于优先级更高，会快于Girder映射出现。MCE插件后一种安装方式就是替换系统驱动，屏蔽MCE遥控器的消息机制，优点是遥控器不会再有任何冲突，缺点是遥控器以后都必须依靠Girder工作。

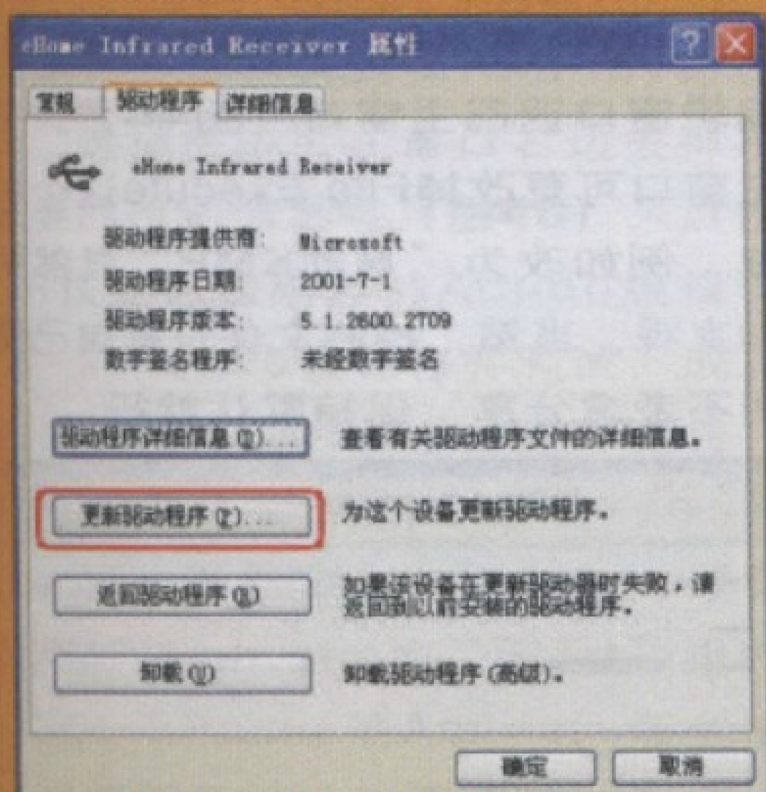


插图5：替换遥控器的系统驱动

如果要替换遥控器的系统驱动，打开设备管理器的通用串行总线控制器组，双击打开eHome Infrared Receiver设备属性窗口，切换到驱动程序页面并点击“更新驱动程序”按钮（**插图5**）。在弹出的向导窗口中选择“否，暂时不”，接着选择“从列表或指定位置安装”，然后指定MCE插件的解压文件夹完成安装即可。用户随时也可用上面步骤恢复原来的系统驱动，所以不需要担心MCE遥控器会变成普通遥控器。

2.配置遥控设备



图32：添加遥控器

点击Girder主界面左边命令窗口中的“Add Remote”，在弹出的遥控器设置窗口点击Next按钮开始添加（**图32**）。在选择遥控设备窗口，用户应根据列出的设备品牌选择对应产品，而MCE遥控器及所有没有列出的设备应选择“New”，然后点击Next按钮继续（**图33**）。接下来这个窗口是添加的关键（**图34**），用户应该将遥控器对准接收器，并按下任一个按钮，如果顺利的话，接收器红灯信号亮起的同时，软件就应该识别出用户的设备。如果软件并没有识别遥控器，那么用户就只有按照其建议反复下载配置插件来排除错误（**图35**），当然确定任何插件都无法支持自己的遥控接收器，那么就只有升级遥控器一途了。此外，还要为识别的遥控器添加一个名称，由于遥控器是可反复添加定义文件的，比较清晰的做法是使用软件名定义设备，例如为播放器KMPlayer定义的按键就命名为KMPlayer Remote，这样方便后面为软件控制GML文件选择关联遥控器（**图36**）。

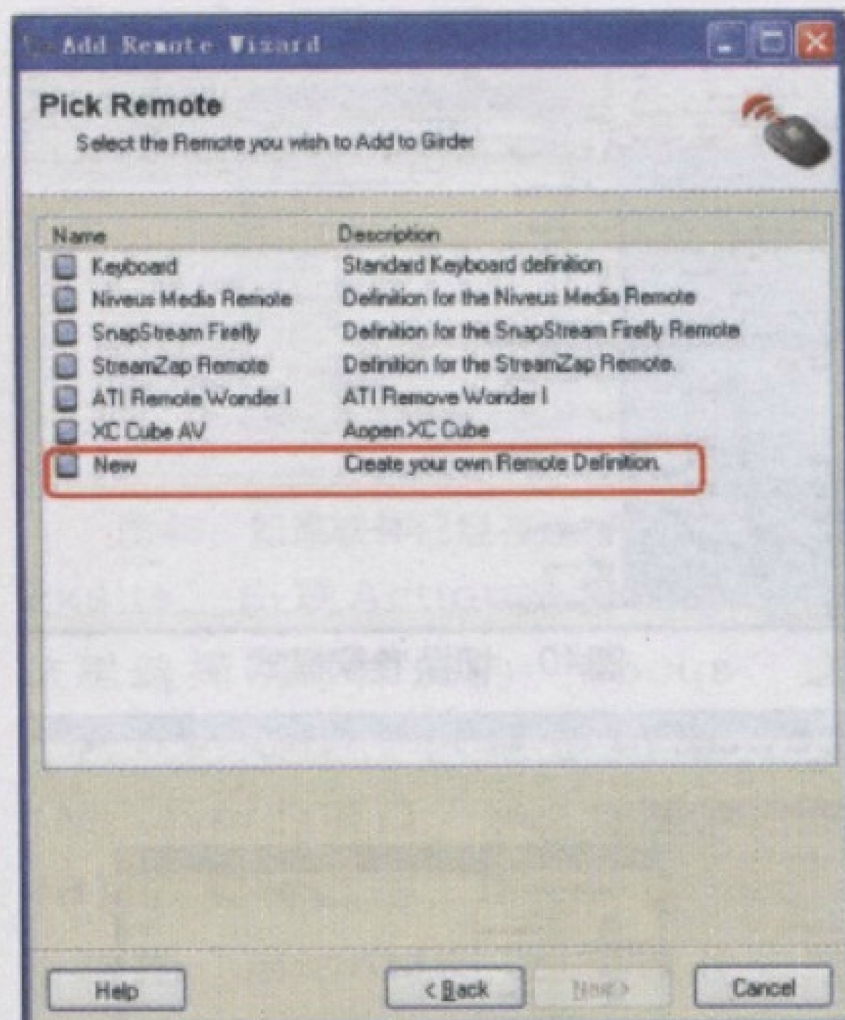


图33：New自定义驱动

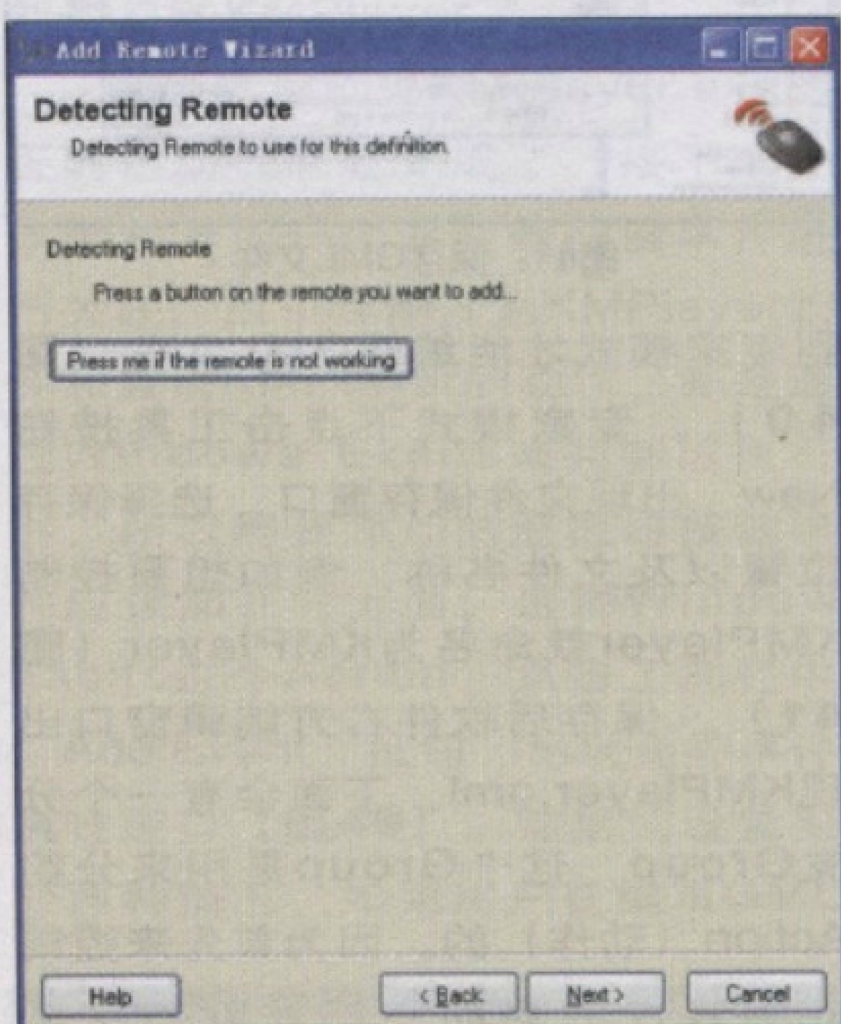


图34：感应遥控器

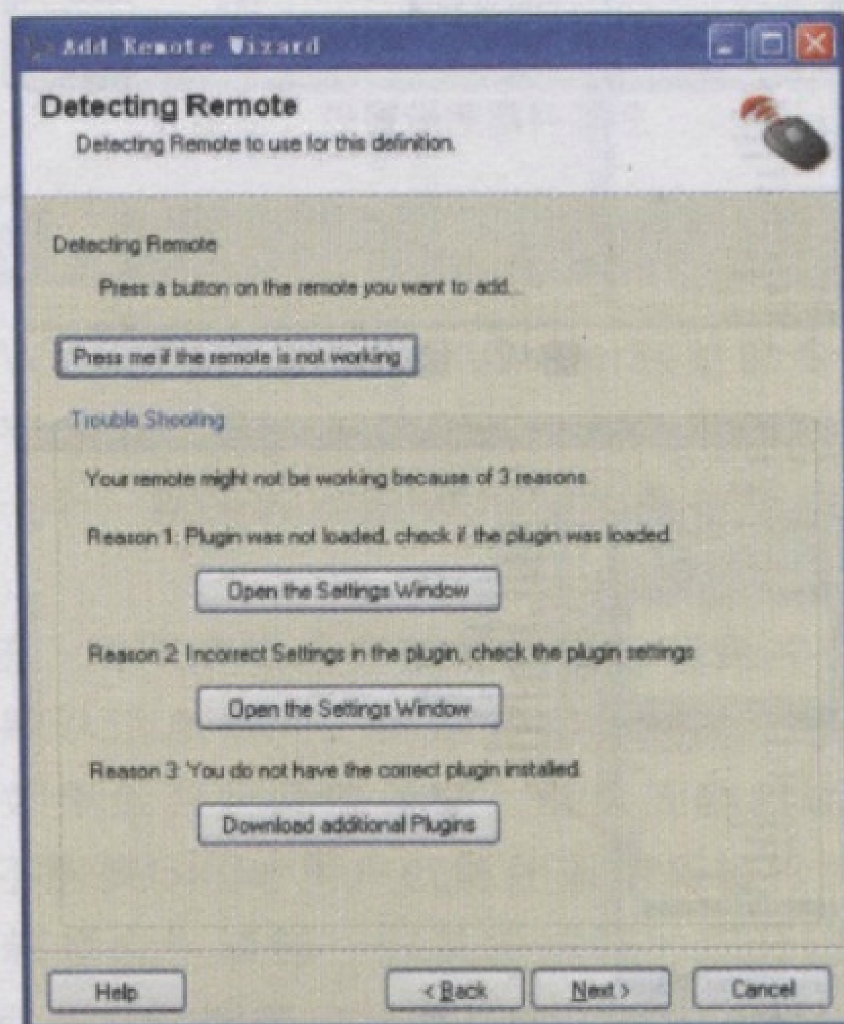


图35：如果未能识别

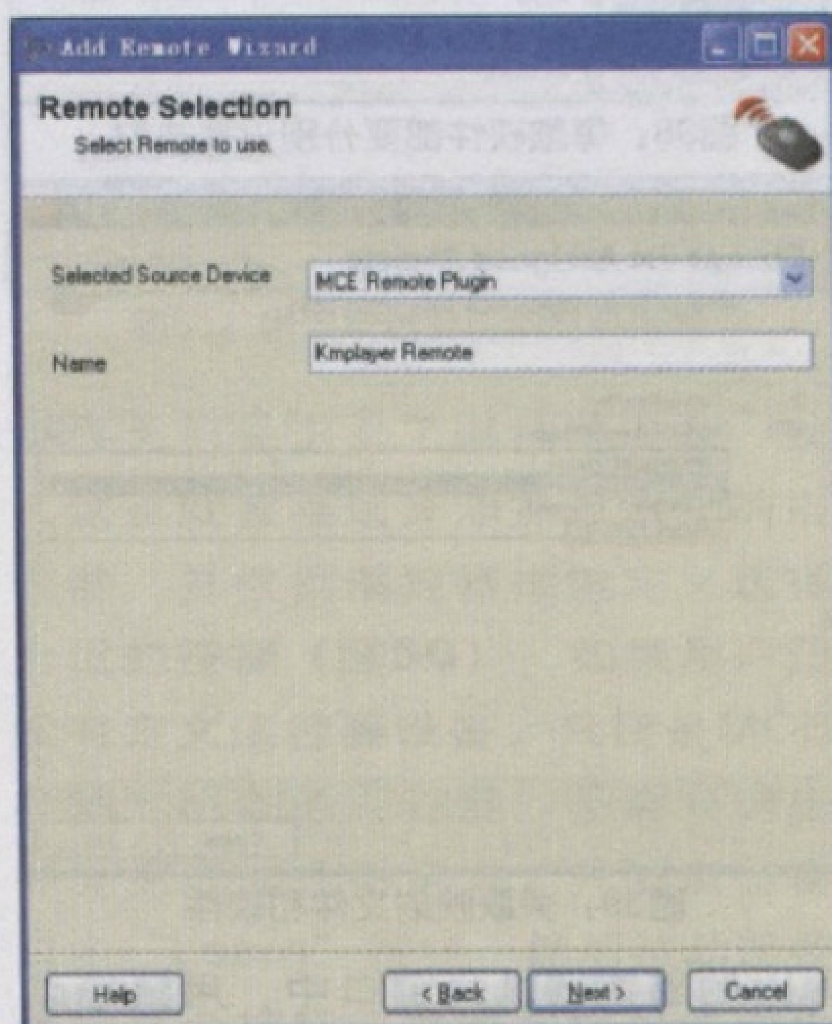


图36：还要为遥控器命名

3.配置遥控按钮

接下来则是重定义遥控器按键，用户逐一按动遥控器每个按钮，可将其定义为各种系统命令映射、鼠标行为映射、键盘按键映射等。一个映射

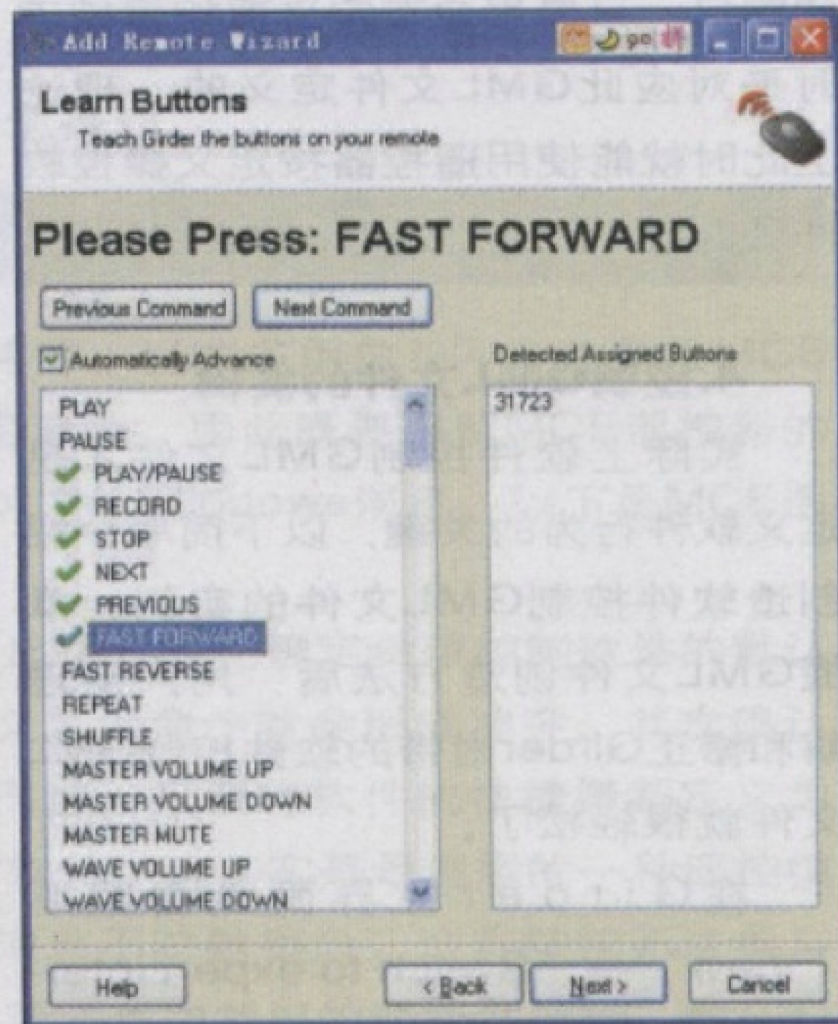
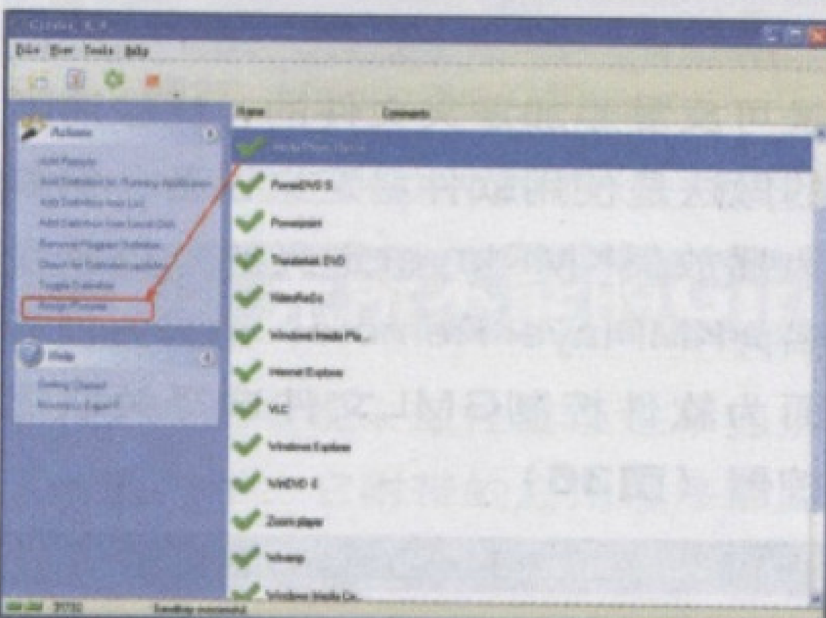
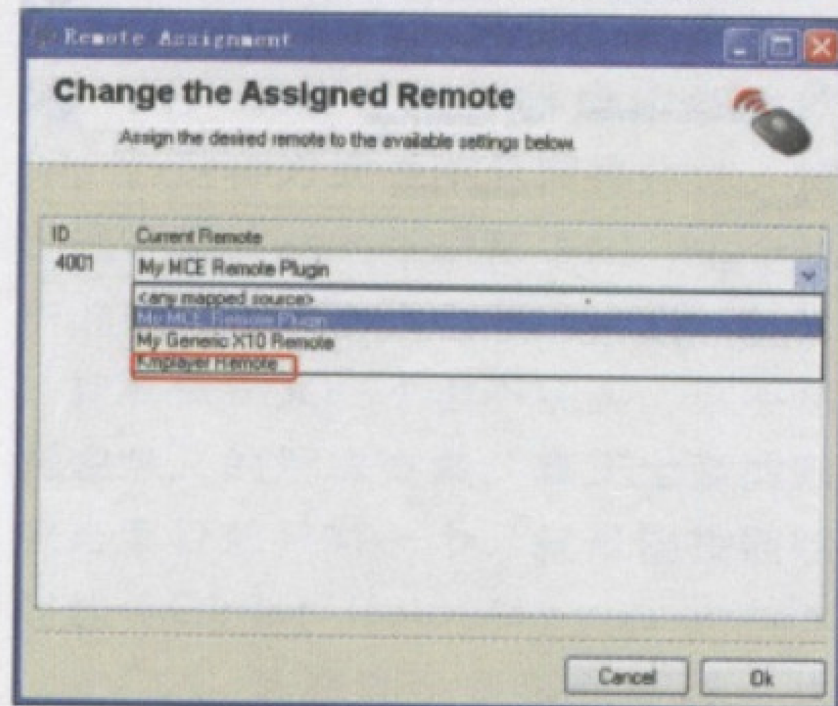


图37：配置按键映射

可定义多个按钮，但一个按钮只能分配给一个映射（图37）。

回到Girder主界面，可看到右边窗口中已附带一些配置的软件控制文件，基本都是最常用的文件。用鼠标点选希望遥控的软件，然后点击左边窗口的Assign Remote（图38）。在


图38：每款软件都要分别设置映射

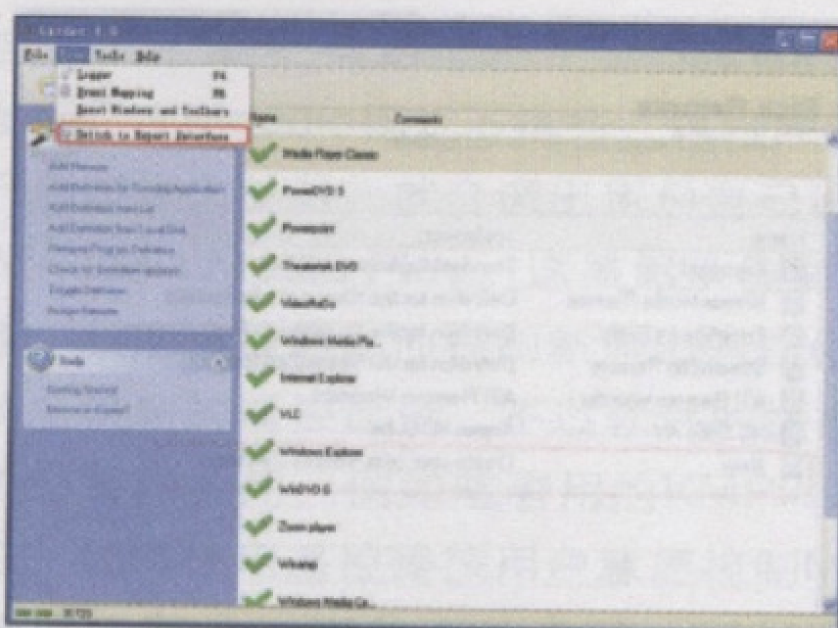

图39：关联映射文件和软件

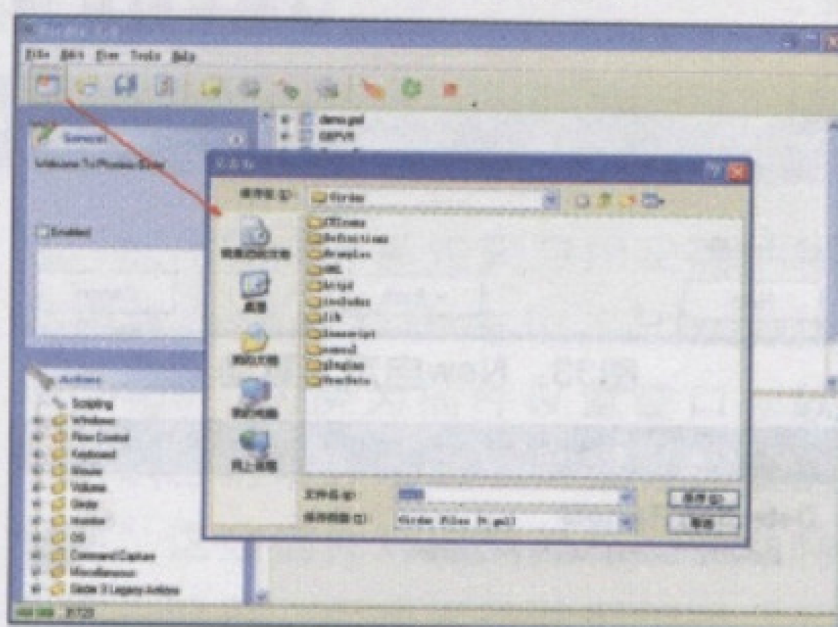
弹出的遥控器选择窗口中，用鼠标点击Current Remote栏调出下拉菜单，注意对准文字点击才会出现，选择上面定义好的遥控器设备，随着时间的延续用户可能会累积许多遥控器定义文件，但只要定义时都按软件名命名，此时关联的选择就非常轻松了（图39）。选择完毕点击OK按钮关闭窗口。只要用户在定义遥控器按键时是对应此GML文件定义的，理论上此时就能使用遥控器按定义操控软件了。

4.控制GML文件的实例

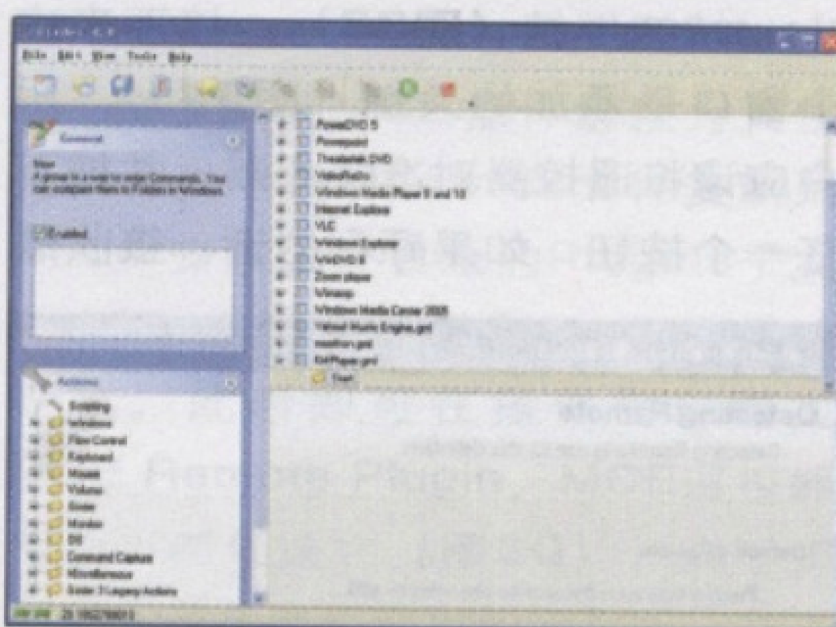
实际上软件控制GML文件才是定义软件行为的关键，以下简单介绍创造软件控制GML文件的实例，掌握GML文件创造方法后，用户要理解和修正Girder附带的软件控制GML文件就很轻松了。

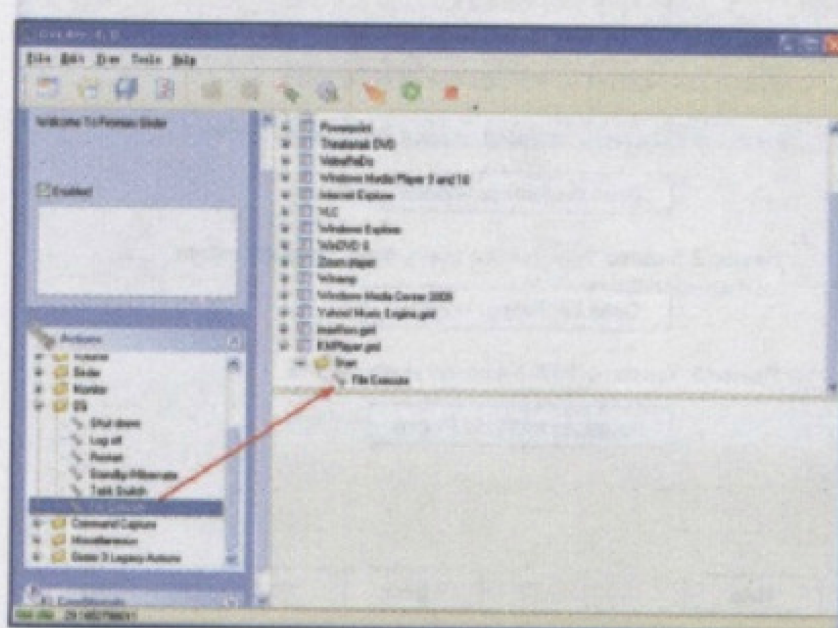
在Girder主界面点击菜单"View"→"Switch to expert interface（进入专家界面）"，只有切换


图40：切换专家模式

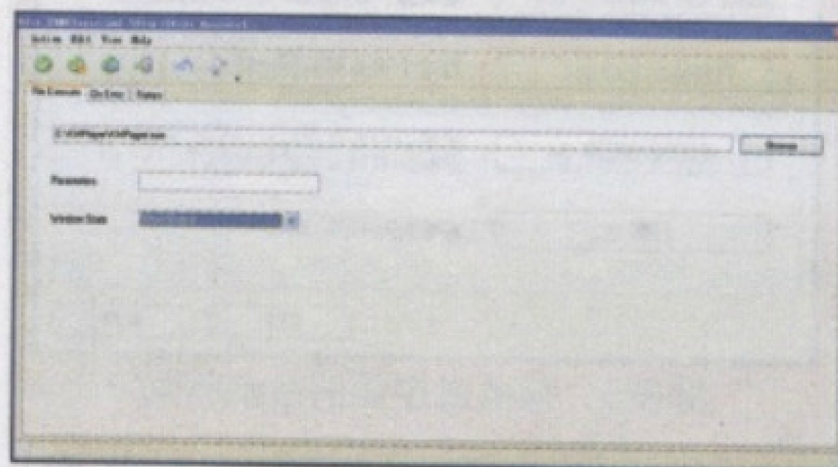

图41：保存GML文件

到专家模式才能编辑GML文件（图40）。专家模式下点击工具按钮New，出现文件保存窗口，选择保存位置以及文件名称，例如想要控制KMPlayer就命名为KMPlayer（图41）。保存后软件右方编辑窗口出现KMPlayer.gml，下面会有一个分支Group，这个Group是用来分组Action（动作）的。因为首先来控制应用软件的启动，不妨就把这个Group命名为"Start"（图42）。打开左边下方窗口Action列表，找到

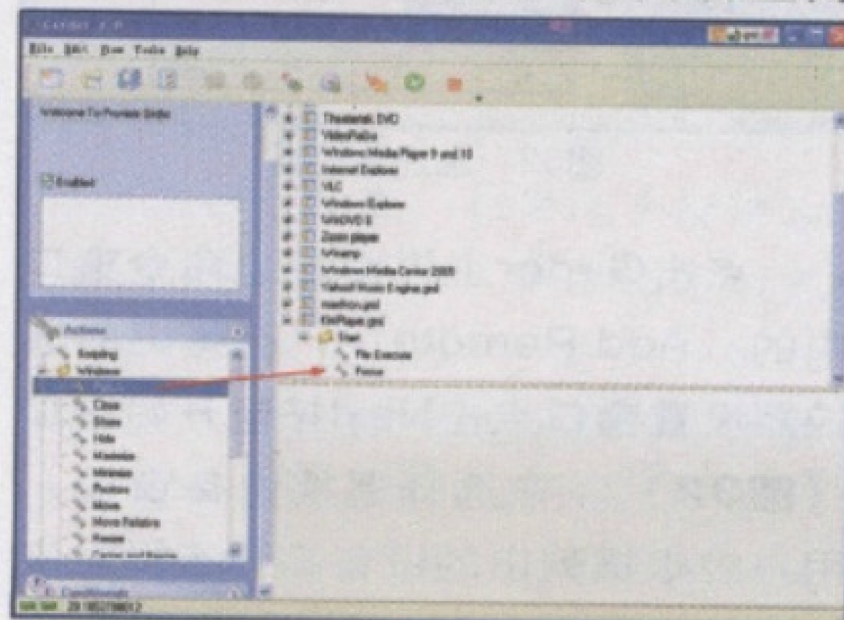

图42：编辑动作

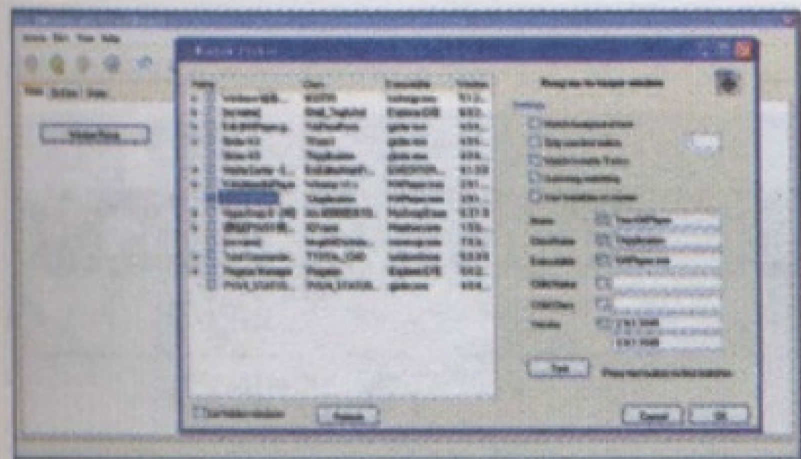

图43：设置动作参数

OS分组内的"File Execute"，将其拖到右边窗口KMPlayer.gml的"Start"组之内（图43）。在随即跳出的Action编辑窗口中，设置包括KMPlayer的安装路径，以及运行的窗口模式等参数。设置完毕后按F5键保存并测试，正确的话应该会启动KMPlayer播放器，然后关闭Action编辑窗口返回主窗口（图44）。在主窗口可更改掉File Execute这个名称，例如改为"启动KMP"显然更加直观，当然，控制文件只是自己使用不考虑分享，保持默认就行。

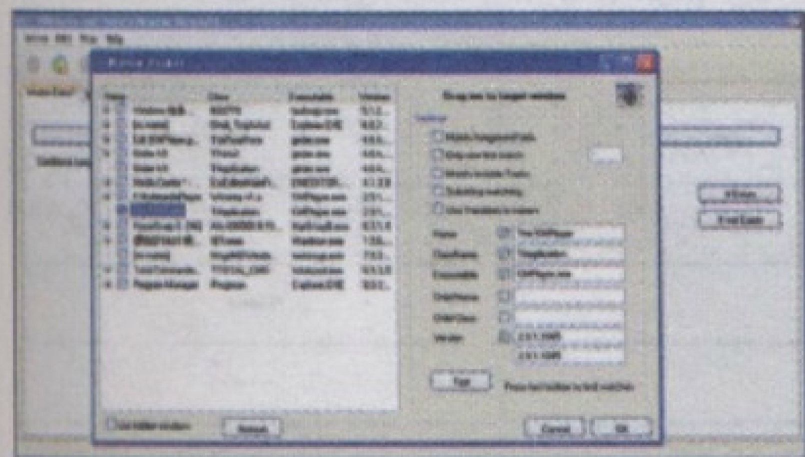

图44：保存后返回

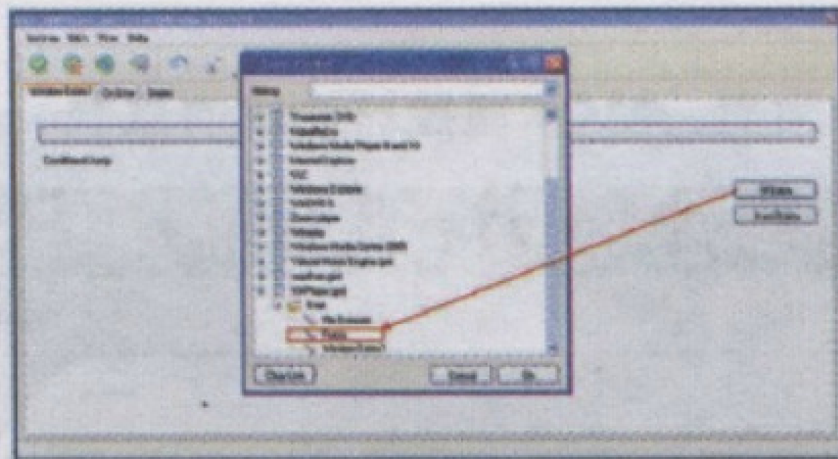
此时虽然已能控制KMPlayer的启动，但这个控制并不完美，必须加上一些条件判断。假设系统中已有KMPlayer正在运行，用户再次触动软件启动事件，那就有可能启动多个KMPlayer进程，某些软件可能会造成更严重的冲突。所以几乎所有的软件控制启动组内，都有让当前运行软件窗口获得输入焦点的判断，也就是说如果程序已在运行，那就应该把它的窗口置前，而不是试图再次启动它。返回Girder找到左边窗口Action列表里Windows组内的"Focus"，将其拖到右边窗口KMPlayer.gml的"Start"组之内（图45）。在出现的Action编辑窗口中点击"Windows Picker"按钮，在新弹出窗口左边的当前运行程序列表里选择KMPlayer窗口，或用右上角


图45：设置焦点的判断

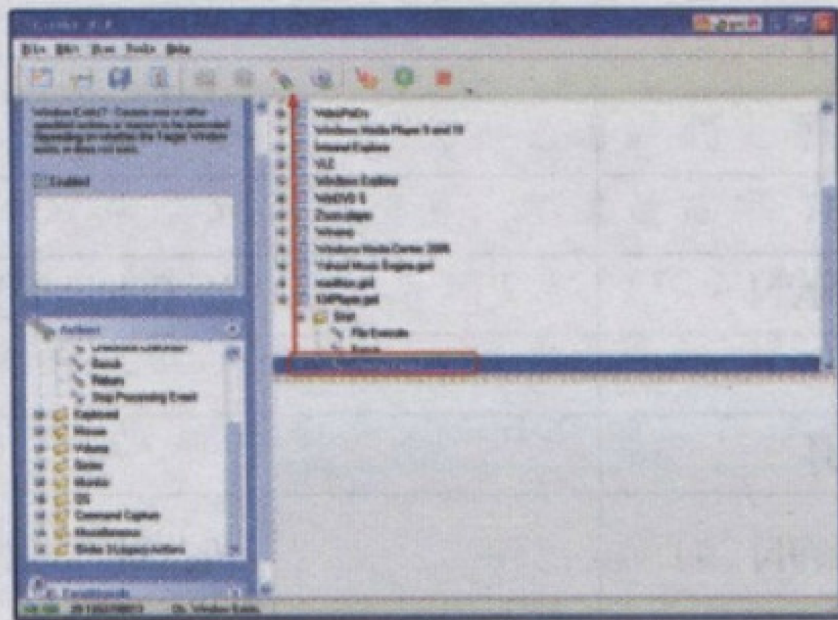

图46：设置对应的程序

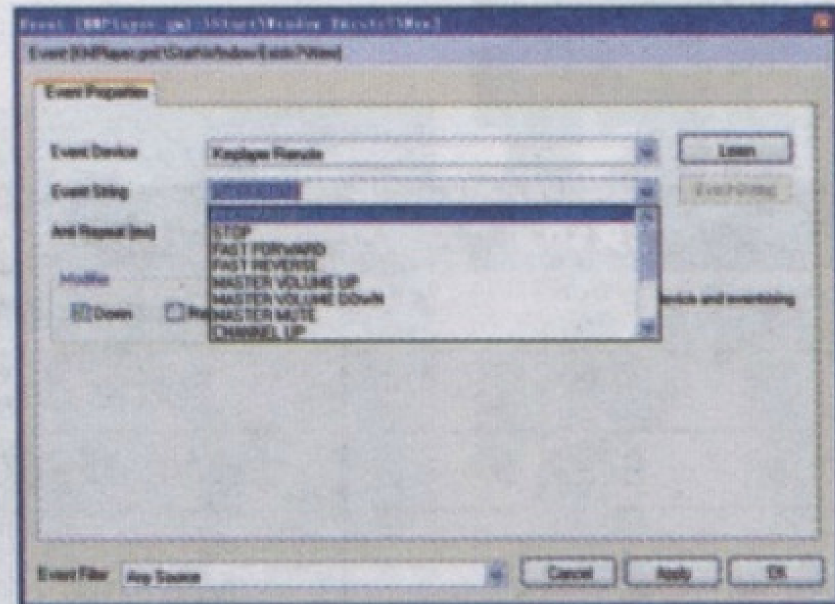
的焦点捡拾器来选择KMPlayer窗口，选择完毕可在窗口右边去掉不需要的版本信息等（**图46**）。点击OK按钮返回刚才的Action编辑窗口，同样按F5键保存并测试，成功的话就可把KMPlayer窗口置前，注意还是不要关闭KMPlayer窗口。再次返回Girder主窗口，可看到KMPlayer.gml的“Start”组内已有一个Focus的Action，那么接着就要判断软件是否启动让Focus功能生效。找到左边窗口的Action列表里Flow Control组内的“Windows Exists”，拖动添加这个Action，在弹出的Action编辑窗口中点击“Windows Picker”按钮，接着在弹出窗口中选择KMP的窗口（**图47**）。选择完毕，点击OK按钮回到Action编辑窗口，这里还有两个按钮，一个是“If Exsits（如果存在）”，另一个是“If Not Exsits（如果不存在）”。点击“If Exsits”出现Action选择窗口，在这里选择刚才添加的“Focus”这个Action，也就是如果存在KMPlayer的窗口，那么就置前（**图48**）；同样点击“If Not Exsits”并选择“启动KMP”，也就是如果不存在KMPlayer窗口，那么当然就是启动KMPlayer了。

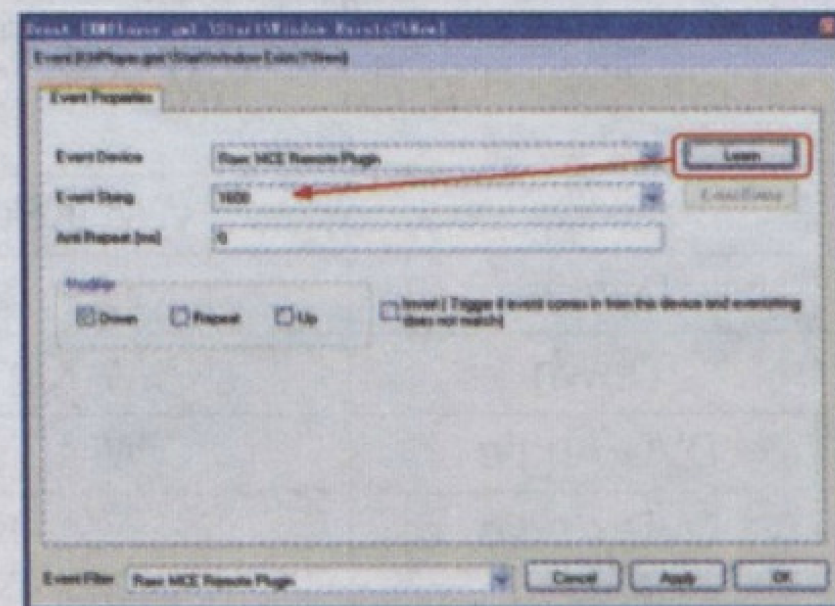

图47：设置软件已经运行时的动作


图48：如果软件已经在运行就置前

直到这里软件KMPlayer.exe的正确启动控制就完成了，接下来应该给它添加一个遥控器按键事件进行关联。由于控制开启KMPlayer软件和置前KMPlayer的动作，都是通过Windows Exsits来判断后执行的，所以需要添加的遥控器按键事件应该加在它上面。选择Window Exsits这个Action，点击工具栏中“Add Event”按钮，出现遥控事件属性窗口（**图49**）。这里的设置要分两种情况，如果用户在编写GML文件之前先定义了遥控器设备，那么这里就直接选择添加已定义的遥控器，并根据遥控器按键定义选择合适的按键（**图50**）；如果用户还没有定义遥控器设备，只要是MCE类消息机制的遥控器，不需要退出并先完成遥控器定义，只要点击窗口中“Learn”按钮，然后按动遥控器的某个按钮，接收到信号的软件会显示其红外信号代码，而这个遥控器按钮也就被定义为KMPlayer的启动按钮（**图51**）。点击OK按钮返回主窗口，Windows Exsits之下出现了New红外事件，用户可根据遥控器按钮上印刷的字来修改名称，例如刚才使用的是遥控器Play按钮，那么就命名为Play方便用户记忆操作。


图49：设置遥控事件属性


图50：定义播放/暂停


图51：学习按键对应的红外信息

六、MCE遥控器进阶设置

MCE插件的两种安装方式是为避免Windows消息机制和Girder映射命令的冲突，但许多用户并不喜欢替换MCE遥控器驱动，毕竟硬件级别的消息机制有其优越性，而且Girder本身是要消耗资源的。因此既要保留MCE遥控器的系统冲突，又要不形成冲突，办法只有一个，就是弄清楚MCE遥控器每个按钮对应的Windows消息。以下是MCE遥控器按钮消息对应总表（**见下页附表**）。

只要按以下步骤逐一设定遥控器按钮，对照表格用户就能很轻松避免冲突的出现。首先确定希望控制软件的默认快捷键，是否有快捷键和遥控器按钮的默认消息相同，而这些相同的按钮再定义其他命令就会形成冲突。其次确认需要控制的软件是否能自定义快捷键，如果能自定义快捷键，那么问题就迎刃而解，只要将软件的快捷键都定义为遥控器按钮对应的Windows消息，那么不需要Girder用户就能用遥控器轻松操作软件。这其实是最理想的一种遥控模式，缺点是用户使用键盘操作时需要重新适应快捷键，以及遥控器的部分按钮消息不映射键盘，这些按钮无法参与操作被浪费了。最后不管软件本身能否自定义快捷键，只要在Girder中不要定义第一步中找出的遥控器按钮，那么即使使用Girder来操作也不会形成冲突。

附表：MCE遥控器按键消息表

按钮	消息	命令	等效键盘命令
#	To be determined	—	Shift+3
*	To be determined	—	Shift+8
Back	WM_APPCOMMAND	APPCOMMAND_BROWSER_BACK	Backspace
Chan/Page Down	WM_APPCOMMAND	APPCOMMAND_MEDIA_CHANNEL_DOWN	MINUS SIGN (–) Ctrl+MINUS SIGN Page Down
Chan/Page Up	WM_APPCOMMAND	APPCOMMAND_MEDIA_CHANNEL_UP	PLUS SIGN (+) Ctrl+Shift+PLUS SIGN Page Up
Clear	WM_KEYDOWN	VK_ESCAPE	Esc
Details	WM_INPUT	—	—
Down	WM_KEYDOWN	VK_DOWN	DOWN ARROW
DVD Angle	WM_INPUT	—	—
DVD Audio	WM_INPUT	—	—
DVD Menu	WM_INPUT	—	—
DVD Subtitle	WM_INPUT	—	—
eHome	Not for use by applications.	—	—
Enter	VK_RETURN	—	Enter
Fwd	WM_APPCOMMAND	APPCOMMAND_MEDIA_FASTFORWARD	Ctrl+Shift+F
Guide	WM_INPUT	—	—
Left	WM_KEYDOWN	VK_LEFT	LEFT ARROW
Mute	WM_APPCOMMAND	APPCOMMAND_VOLUME_MUTE	F8
My Music	WM_INPUT	—	—
My Pictures	WM_INPUT	—	—
Recorded TV	WM_INPUT	—	—
My TV	WM_INPUT	—	—
My Videos	WM_INPUT	—	—
Number keys	WM_KEYDOWN	VK_0 to VK_9	0 to 9
OEM1	WM_INPUT	—	—
OEM2	WM_INPUT	—	—
OK	WM_KEYDOWN	VK_RETURN	Enter SPACEBAR
Play	WM_APPCOMMAND	APPCOMMAND_MEDIA_PLAY	Ctrl+Shift+P
Record	WM_APPCOMMAND	APPCOMMAND_MEDIA_RECORD	Ctrl+R
Replay	WM_APPCOMMAND	APPCOMMAND_MEDIA_PREVIOUSTRACK	Ctrl+B
Rewind	WM_APPCOMMAND	APPCOMMAND_MEDIA_REWIND	—
Right	WM_KEYDOWN	VK_RIGHT	RIGHT ARROW
Skip	WM_APPCOMMAND	APPCOMMAND_MEDIA_NEXTTRACK	Ctrl+F
Standby	WM_INPUT	—	—
Stop	WM_APPCOMMAND	APPCOMMAND_MEDIA_STOP	Ctrl+S
Up	WM_KEYDOWN	VK_UP	UP ARROW
TV/Jump	WM_INPUT	—	—
Vol Down	WM_APPCOMMAND	APPCOMMAND_VOLUME_DOWN	F9
Vol Up	WM_APPCOMMAND	APPCOMMAND_VOLUME_UP	F10

挑灯看剑

五款3GP转换工具对比评测

■天津 Wusky

如今手机不再局限于能拨打电话、收发短信等功能，将自己喜欢的电影、MV视频文件装到手机上，闲暇时打开欣赏一下也是一种享受。目前手机支持的视频格式越来越多，不过最常用、最普遍的视频格式还是3GP格式，这是一种视频压缩格式，具有体积小、画面清晰的特点。可当用户拿到一款心爱的视频手机准备观看电影时，往往又因为缺少3GP视频电影而烦恼。为了能满足用户的需求，网上出现了很多3GP转换工具，他们就可将喜欢的视频文件转为3GP格式放到手机上欣赏。为此我们精挑细选了5款优秀的3GP转换工具推荐给大家。

一、Xenon

提到3GP转换工具就不得不提Xenon（下载地址是http://mmm.game-v.com/download/soft/XENON.rar），这是一款优秀的3GP转换工具，很多手机论坛上提供3GP视频一般都是使用该工具转换而成。该软件最大的特点是压缩文件参数设置灵活，压缩后的视频效果较好。

Xenon界面非常独特，主界面共有4个面板构成，类似于Winamp播放器主界面（**图1**），从左到右依次为主控面板、参数设置面板（Profile Setting）、视频效果预览（Preview）和属性信息显示面板（Information）。这4个面板我们可随意调整位置，并且可通过主控面板上的按钮关闭。Xenon所用的功能都集成在4个面板中，这样操作起来非常方便。美中不足的是，程序界面中的文字、选项窗口尺寸过小，不方便用户操作。

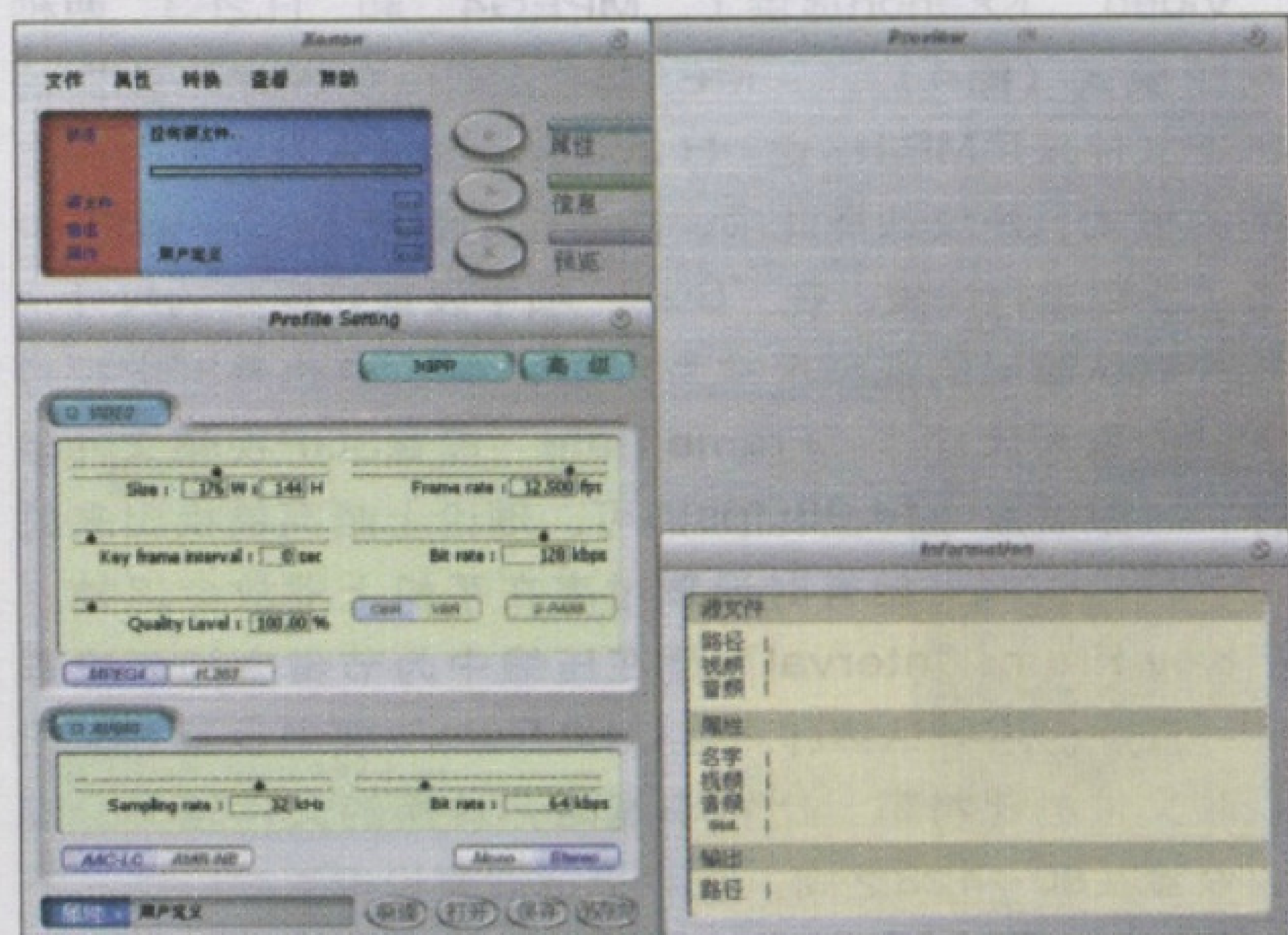
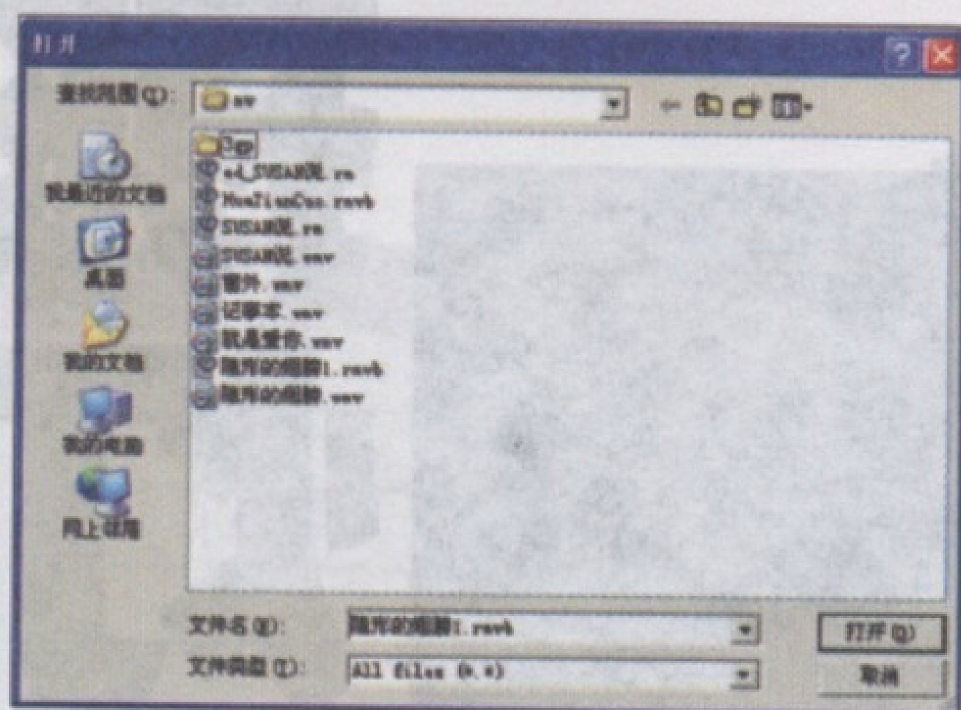
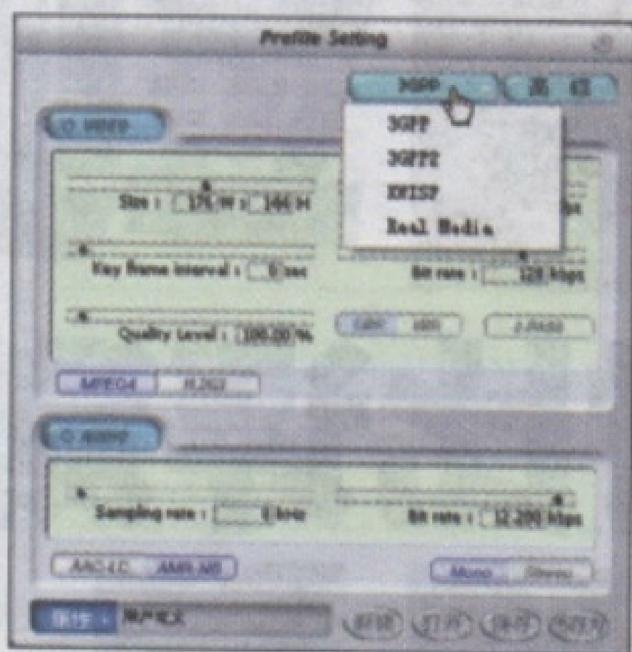
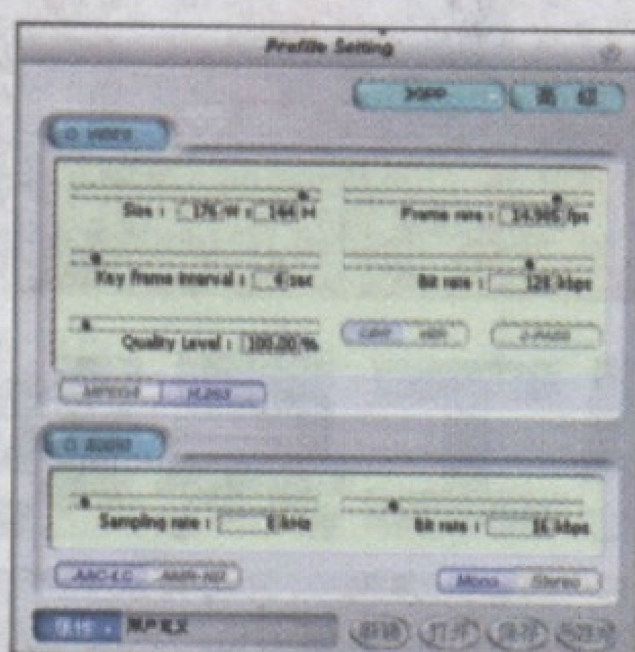


图1


图2

使用Xenon转换3GP文件时，在主面板中单击“文件”→“打开源文件”命令，选择需要转换的视频文件，打开窗口可看到程序几乎支持当前所有的视频格式（**图2**），如AVI、MPEG、RMVB、WMV、ASF、DivX等。导入打开的视频文件前，会弹出一个制式选择窗口（**图3**），提示我们先要选中转换的视频制式，在此选择“PAL”即可。文件导入后会在“Information”面板上显示当前文件的视频文件的属性信息。


图3


图4

Xenon提供了4种视频格式转换功能，选择转换格式非常方便，在Profile Setting界面中单击“3GPP”按钮，弹出一个格式选择列表（**图4**），Xenon提供了3GPP（.3gp）、3GPP2（.3gp2）（3GPP2格式主要适用于CDMA手机的视频格式）KWISF（.k3g）、RealMedia（.rm），在此我们选择3GPP。

Xenon提供非常强大的参数设置功能，只要在Profile Setting界面的相应项目中输入参数即可。在此我们可对“视频”和“音频”中的各项进行设置。首先在“Video”下Xenon提供了“MPEG4”和“H.263”两种视频模式（**图4**），“MPEG4”不用多说就是转换的3GP文件采用MP4格式，H.263是一种节省带宽和存储空间的模式，建议选择此项。随后我们还要对“Video”中各项参数进行设置。在“Size”项中设置好视频的尺寸，程序默认给出的视频尺寸为176×144，这也是3GP视频文件的最大尺寸。“Frame Rate”设置3GP视频文件帧数，一般设置为14.985fps即可。理论上越高转换出来的影片就越流畅，但有时设置过高在手机上播放会迟钝。“Key Frame Interval”是在压缩中为节省空间而设置的，在此使用默认值即可。“Bit Rate”项中设置好3GP视频文件的比特率，比特率越高，转换的文件越大，建议设置在80～128之间，也可根据需要设置更高一些，不过，一般3GP文件，总解码率（视频比特率和音频比特率）不能超过400kbps。Quality Level设置转换后的影片质量，保存默认即可。

以上各项设置后单击主控面板上的“转换源文件为输出文件”按钮，开始对选中的视频文件进行转换（**图5**）。


图5

Xenon确实是一款不错的3GP转换工具，程序提供了丰富的参数设置功能。不过，除了上面提到的主界面文字、参数选项按钮过小外，程序没有提供快速转换功能，如果转换一个大片，那我们只能苦苦地等待了。此外，程序也没有提供批量转换功能，这样给我们转换多个视频文件带来麻烦。

二、Plato Video to iPod PSP 3GP

Plato Video to iPod PSP 3GP是一款多功能视频转换工具（下载地址是http://www.skycn.com/soft/26853.html）。除了能转换3GP视频文件外，还能将视频文件转换为iPod、PSP等设备支持的AVI、MP4、MPG、PMP视频文件，在此我们主要介绍3GP功能。与前面介绍的Xenon比较，从界面看这是一个典型的视频编辑界面（**图6**），但从功能上来看比前者有些逊色，程序并没有提供详细的设置项目。程序所有的参数设置都是由用户选择输出模式后程序自动给出的，这适用于初学者。

设置时，首先在窗口上面的工具栏中选择“To

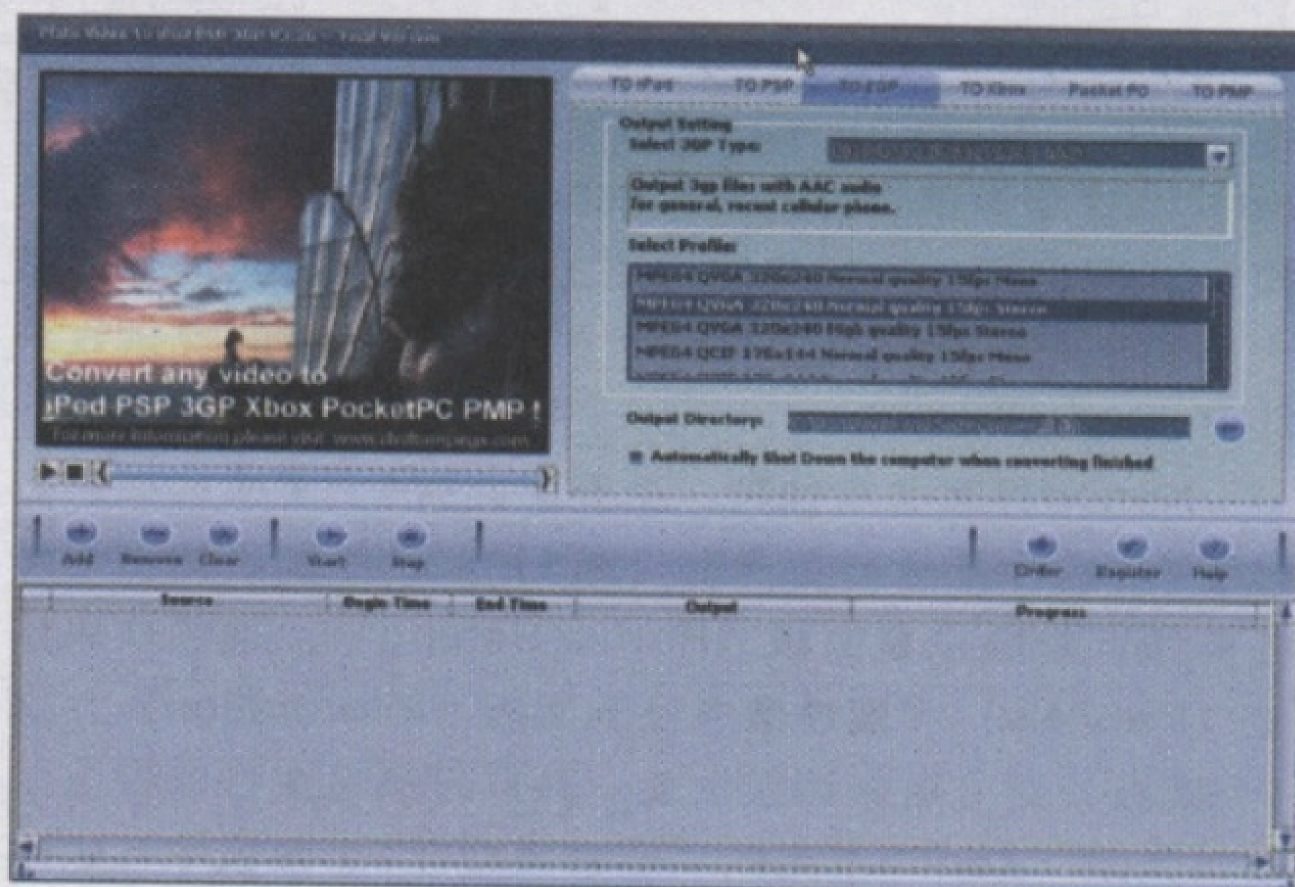


图6

3GP”按钮切换到3GP转换界面。随后在下面的“Output Setting”项中设置输出文件的模式，单击右侧下拉菜单，程序提供了3GP+AAC、3GP+AMR、3GP2+AAC共3种视频模式（**图7**），加号前面为视频格式，后面为音频格式，一般选择3GP+AAC模式即可。

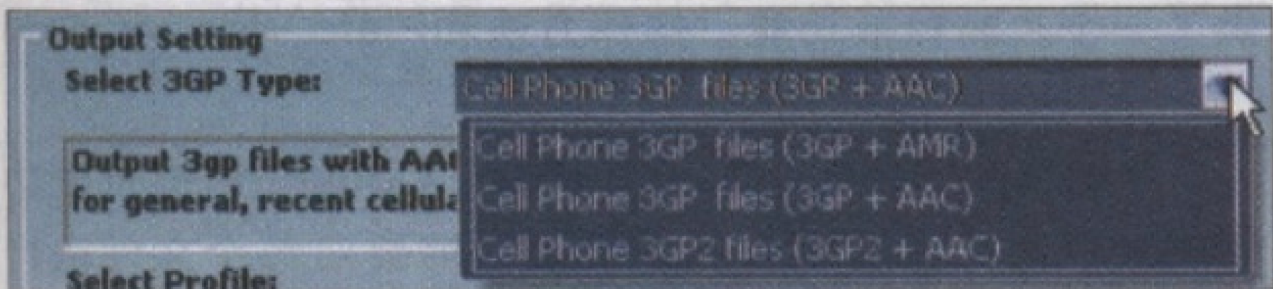


图7

根据模式的选择，Plato Video to iPod PSP 3GP会在下面的“Select Profile”项中设置给出多条输出文件属性（**图8**），每项属性中都提供了视频的尺寸、比特率等参数信息。在此我们可根据需要选择。随后并在“Output Directory”项中选择文件的输出路径即可。Plato Video to iPod PSP 3GP提供了批量转换功能，单击该界面中的“ADD”按钮添加一个或多个需要转换的视频文件（**图9**）。

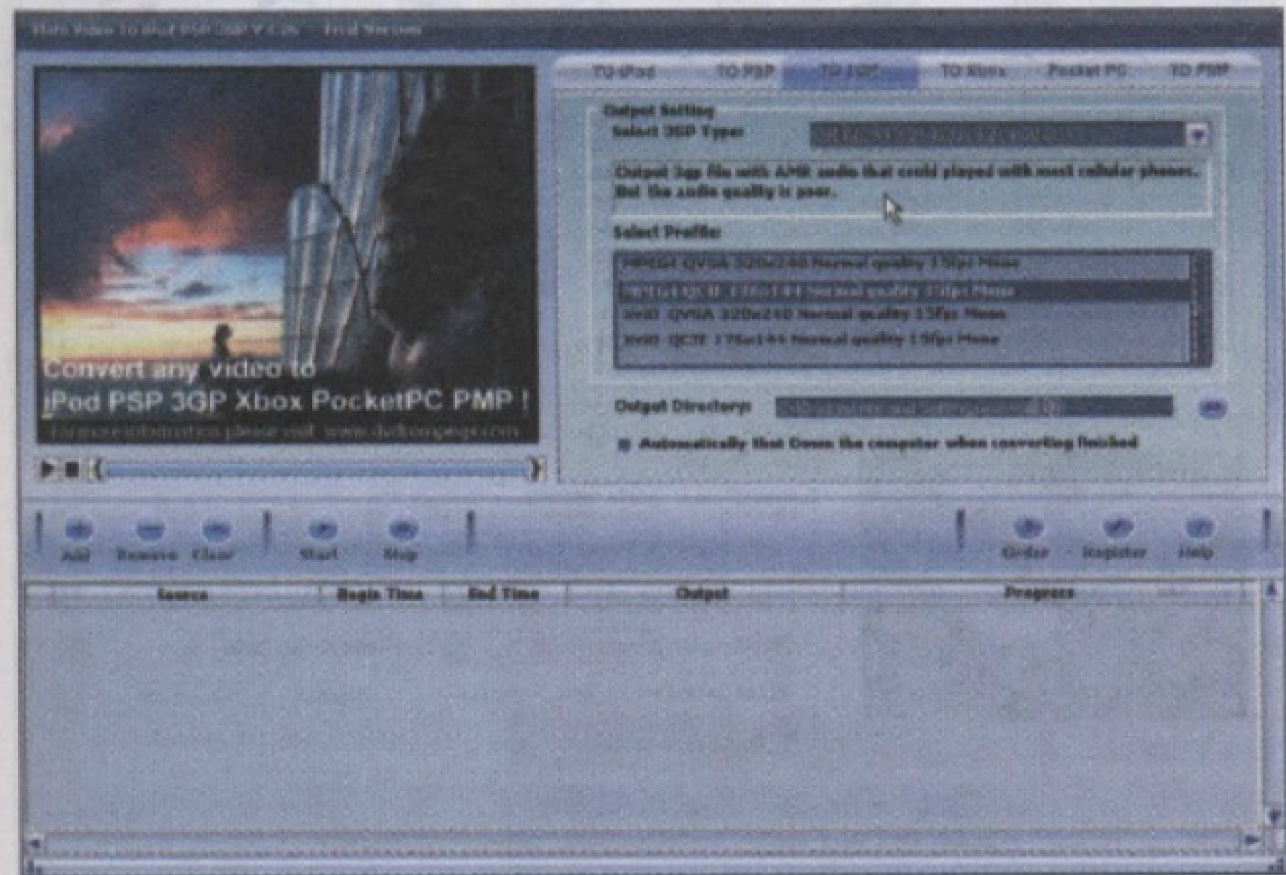


图8

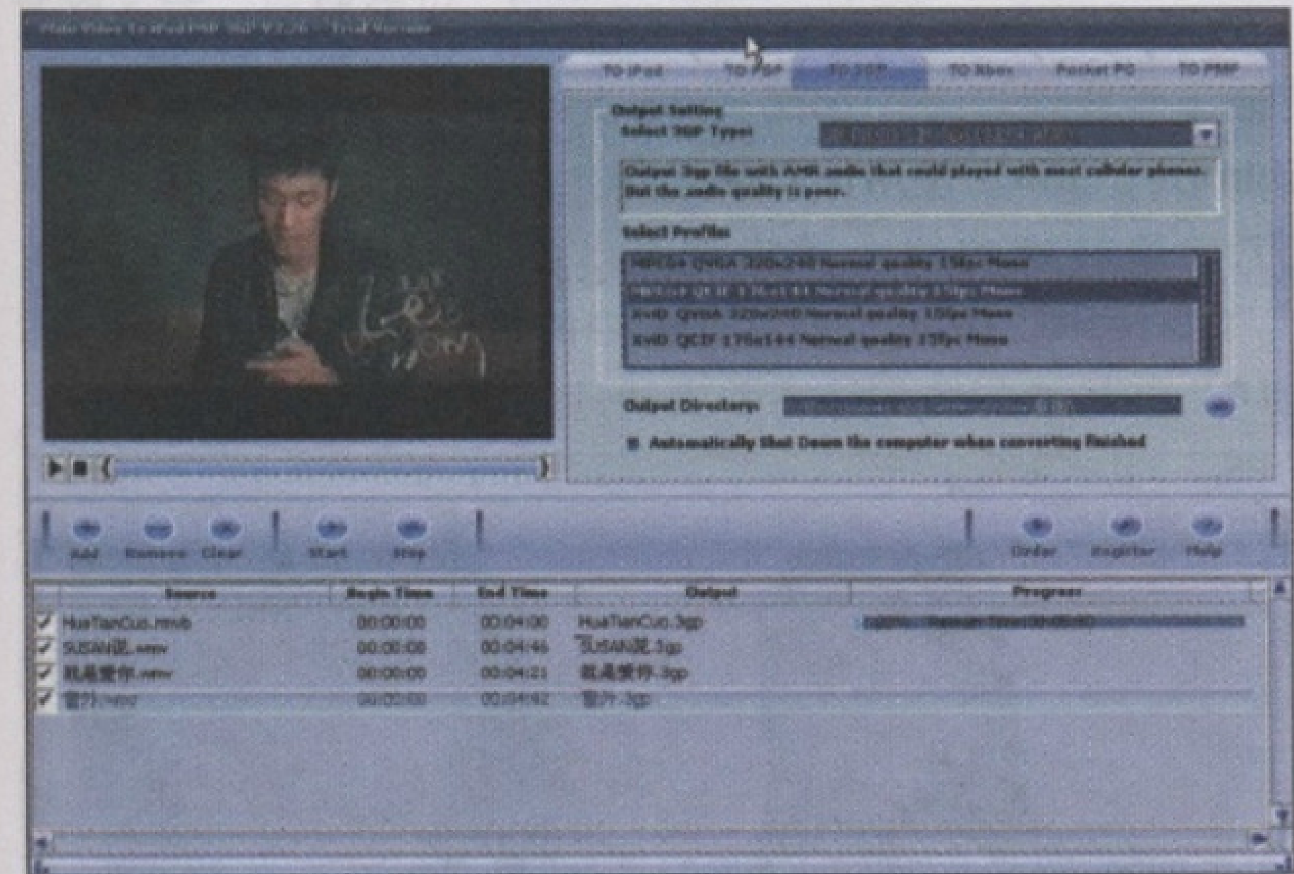


图9

Plato Video to iPod PSP 3GP转换3GP文件的速度并不稳定，经笔者测试，转换一个播放时间4分钟左右的WMV或RM的视频文件大约20秒就能完成，速度快得惊人，而转换一个播放时间4分钟的RMVB文件时则需要2分多钟的时间。在转换文件时，虽然能在窗口中对视频预览，但听不到声音，因为转换的速度快，预览窗口中的视频文件和转换进度并不同步。

片断转换功能也是Plato Video to iPod PSP 3GP一亮点，这样我们可选取电影中比较喜欢的一段视频进行转换。转换片断视频时，首先拖动预览窗口下面的“开始”按钮，移动到片断开始的位置，此时在下面的文件列表中的“BeginTime”项下显示开始的时间，随后将“结束”按钮移动到片断结束的位置，随后我们可在“EndTime”项下显示结束的时间（**图10**）。

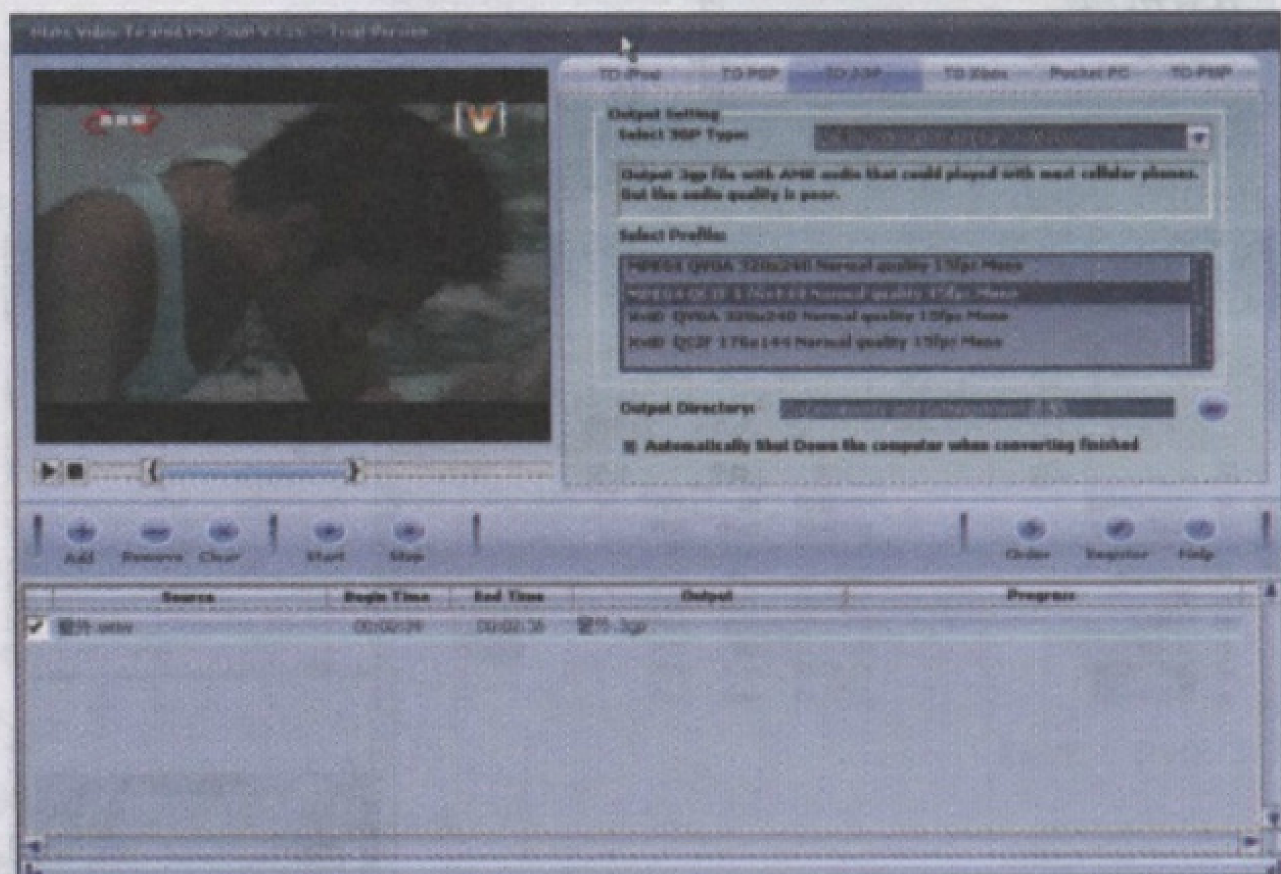


图10

Plato Video to iPod PSP 3GP从程序设计理念来看就是为了方便用户，除了方便的参数设置外，还提供了快速转换、批量转换、片断截取转换等方便实用的功能。

三、ImTOO 3GP Video Converter 3

虽然ImTOO 3GP Video Converter提供了一个批量转换功能，但和Plato Video to iPod PSP 3GP不同的是，该程序需要对单个视频文件进行属性设置，感觉有些麻烦。设置前首先将需要转换的文件添加到列表中，选中需要设置的文件，随后在文件列表下面选中需要转换的文件类型、文件保存路径（**图11**）。ImTOO 3GP Video Converter还提供视频分割转换功能，这样能将一个大视频文件，分割转换为多个小的视频文件，这样方便我们在手机上选择部分播放。

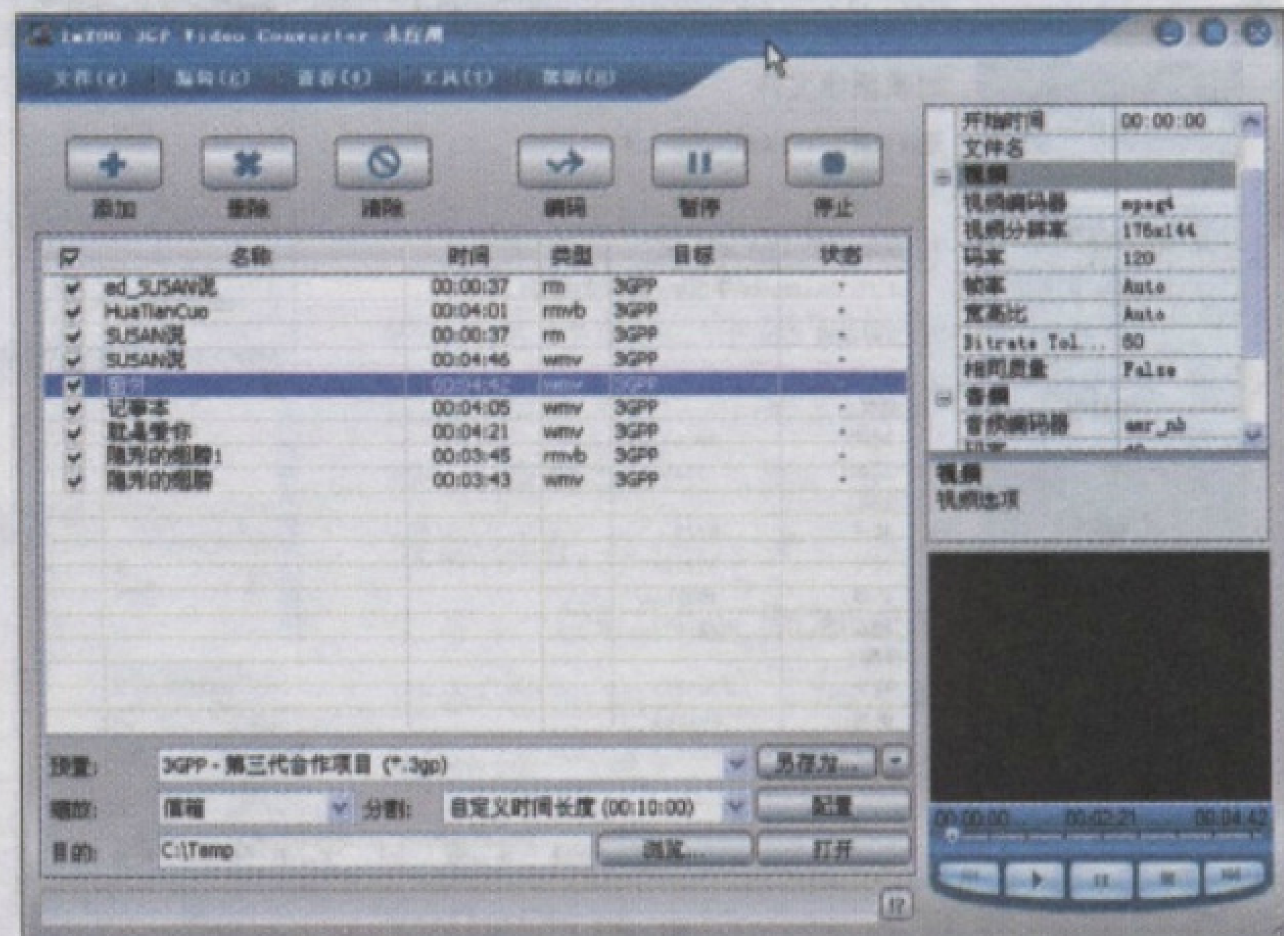


图11



图12

ImTOO 3GP Video Converter参数设置很特别，有点像VB属性窗口。该属性窗口中提供了一般、视频、音频3个设置项目。每个项目中提供了多个设置子项。如我们在设置视频分辨率时，用鼠标单击右侧数值，随后程序弹出一个下拉菜单，在此选择需要的分辨率即可（**图12**）。

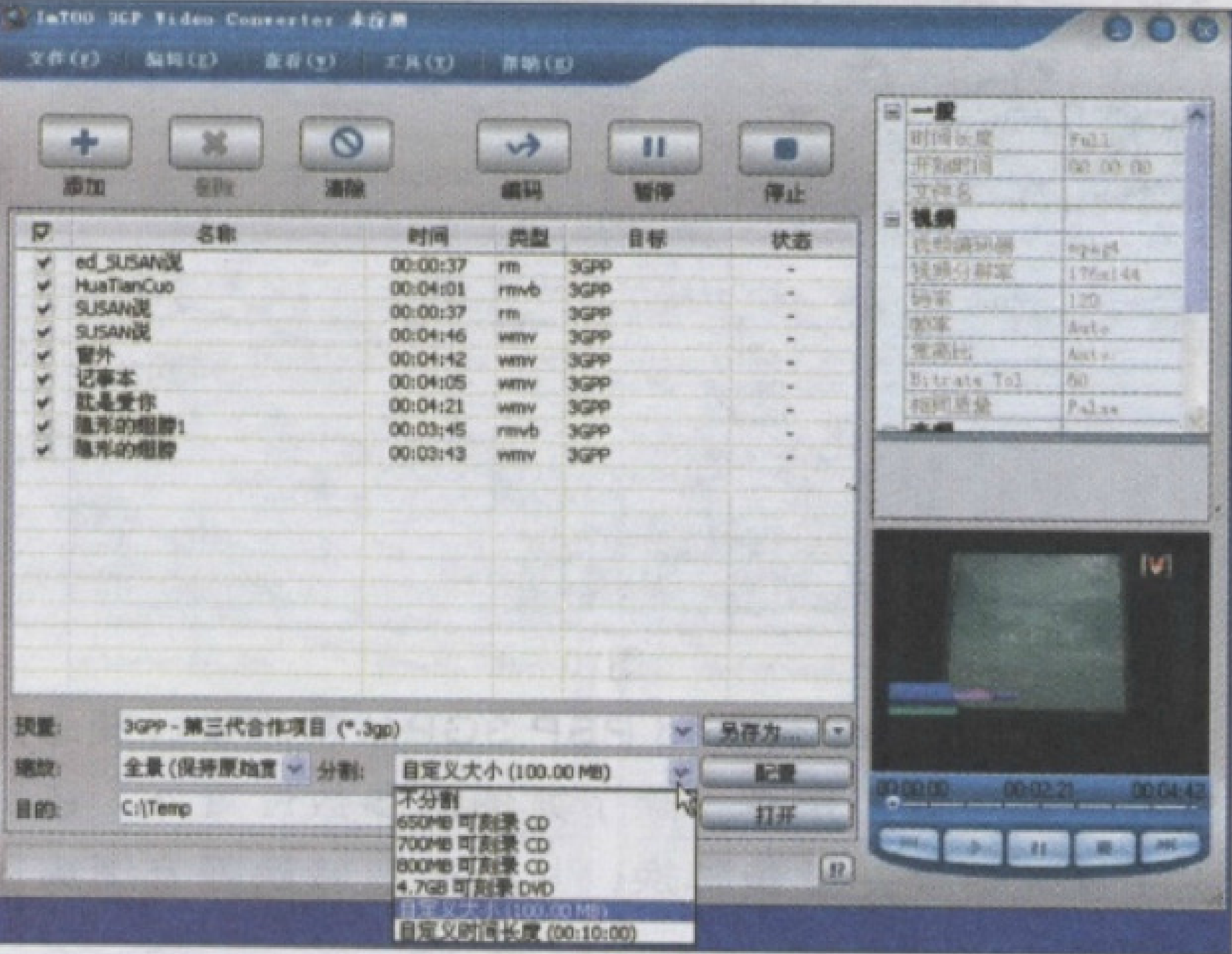


图13

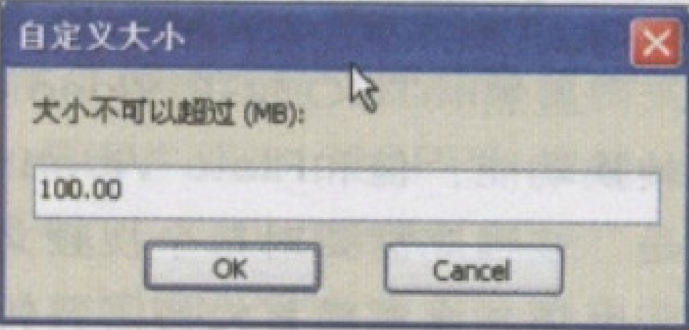


图14

ImTOO 3GP Video Converter还提供了分割转换功能，在"分割"下拉菜单，在此程序提供了多种分割方案（**图13**），在此可根据需要选择分割后文件的大小。如果我们选择"自定义大小"后，随后单击右侧的"配置"按钮，弹出一个"自定义大小"对话框（**图14**）。我们可根据需要自定义分割文件的大小。

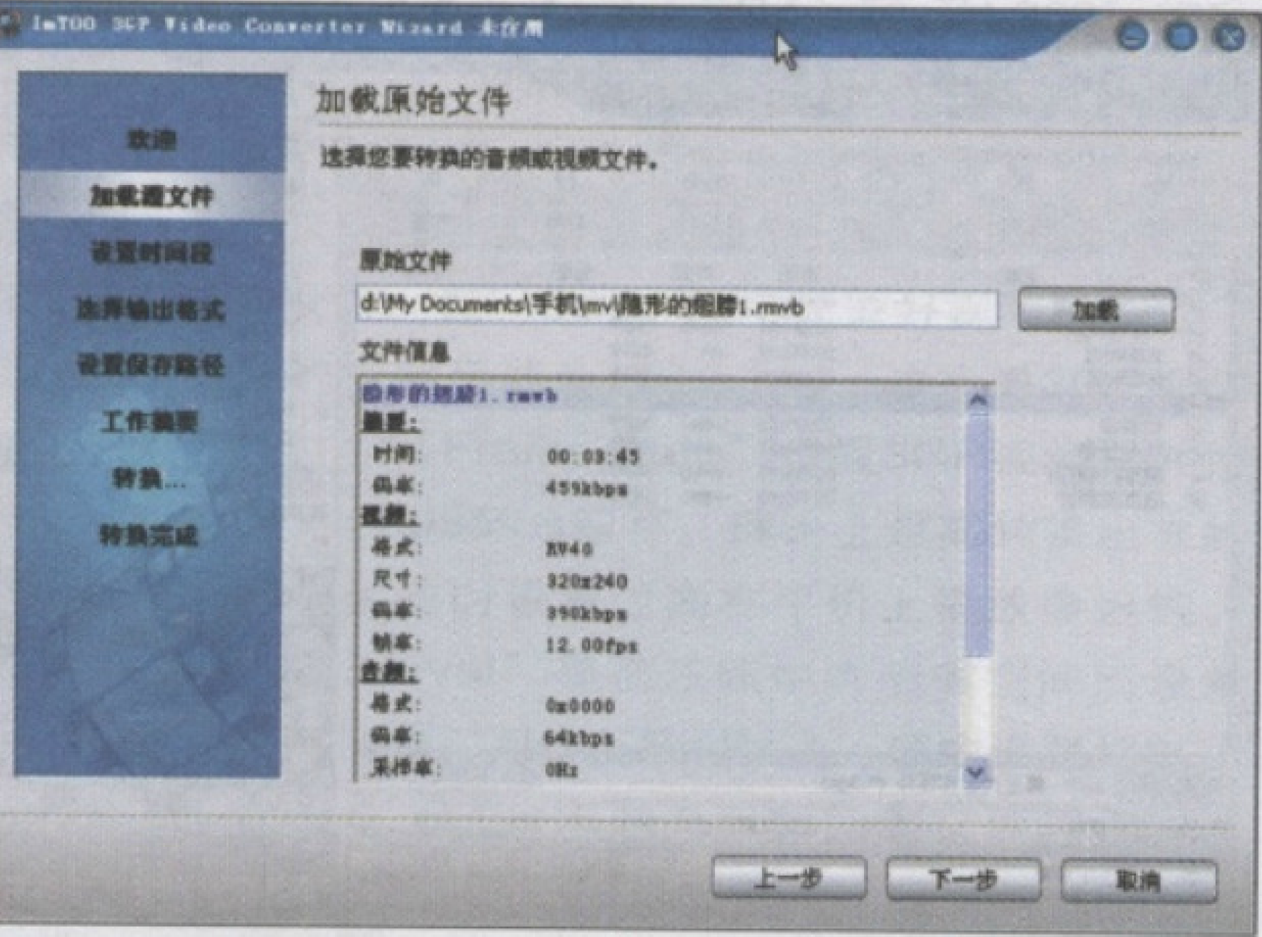


图15

此外，程序还了一个向导转换功能，通过该功能引导初学用户一步步对视频文件进行转换。双击桌面上的"ImTOO 3GP Video Converter Wizard 3"图标，打开一个视频转换向导对话框（**图15**），在此我们可安装提示一步步设置转换文件即可。在向导查看中，程序还提供了一个片断转换功能，操作方法和Plato Video to iPod PSP 3GP片断转换相似。

总的来说，ImTOO 3GP Video Converter提供的功能确实丰富，不过批量转换功能，需要对每个文件进行单个设置感觉有些麻烦。该程序转换文件的进度一般，转换后在该程序的预览窗口中预览视频文件时总出现爆音现象，视频界面也偶尔黑屏，使用其他软件播放，视频正常，声音时时会出现抖动现象，看来程序本身还存在一些不足。此外，笔者测试了多个RM文件，转换时都提示失败字样，重装程序，问题依旧。

四、Allok Video to 3GP Converter



图16

Allok Video to 3GP Converter具有典型的视频转换界面（下载地址是http://www.skycn.com/soft/27953.html），第4次使用该程序的用户也能轻松上手，程序提供了批量转换功能，转换速度非常快，通过工具栏中的"Convert"按钮，可对列表中的视频文件一一转换（**图16**）。转换后我们可在下面的预览窗口中预览转换效果。



图17

在“Output Setting”项中提供了丰富的属性设置，属性设置的内容和前面几款软件相似。该程序也提供了一个“片断转换”功能，选中需要片断转换的视频文件，单击文件列表右侧的第4个按钮，打开一个片断视频转换设置窗口（**上页图17**）。在该窗口中用鼠标拖动进度条左侧的点到片断转换的开始位置，此时在左侧窗口显示开始点的视频，拖动右侧点到该片断结束的位置，在右侧预览窗口显示该段视频停止的位置。随后单击“Save”按钮，保存退出。这样在程序主界面单击“Convert”按钮就能转换该段视频文件了。

Allok Video to 3GP Converter从功能上看，和前面的两款工具Plato Video to iPod PSP 3GP、ImTOO 3GP Video Converter有相同之处，如果程序再增加分割转换，就更加实用了。经过多次测试，该程序转换后的音质不如源文件，但不太明显。

五、AVS Video Converter 4

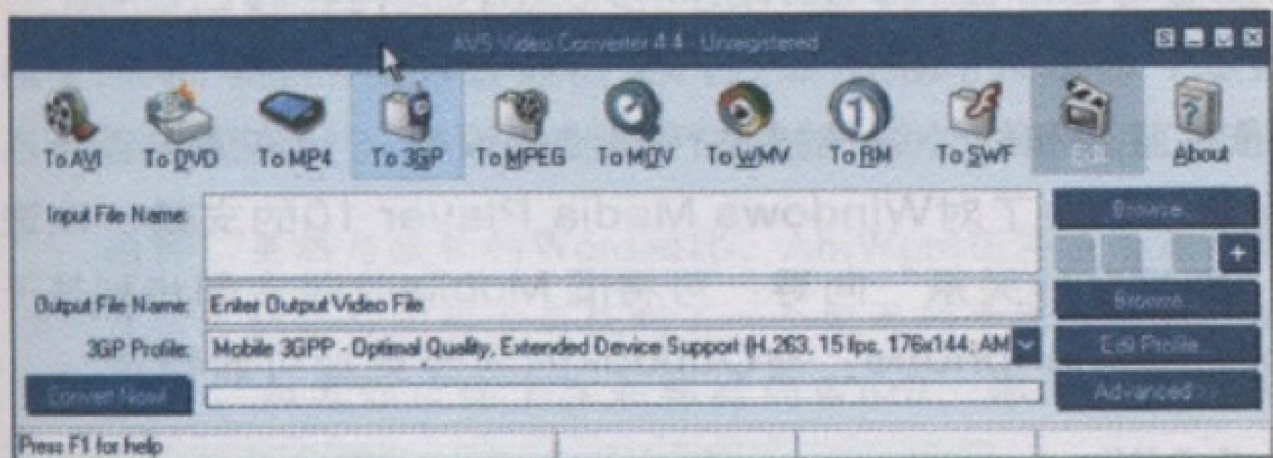


图18

AVS Video Converter是一款不能不提的视频3GP转换工具（下载地址是http://www.skycn.com/soft/12702.html）。该程序工具强大，界面非常个性，感觉像一个工具条（**图18**）。该程序也是一个多功能转换工具，提供了AVI、DVD、MP4、3GP、MPEG、MOV、WMV、RM、SWF等多种视频文件的转换。

使用该工具转换3GP文件时，操作方式与前者相似，制作时，首先在工具栏中点选“To 3GP”按钮，进入到3GP制作界面，随后单击“Input File Name”项右侧的“Browse”按钮，选择需要转换的视频文件，该程序也支持同时导入多个视频文件，单击右侧的“+”“-”号来添加后删减转换的文件。

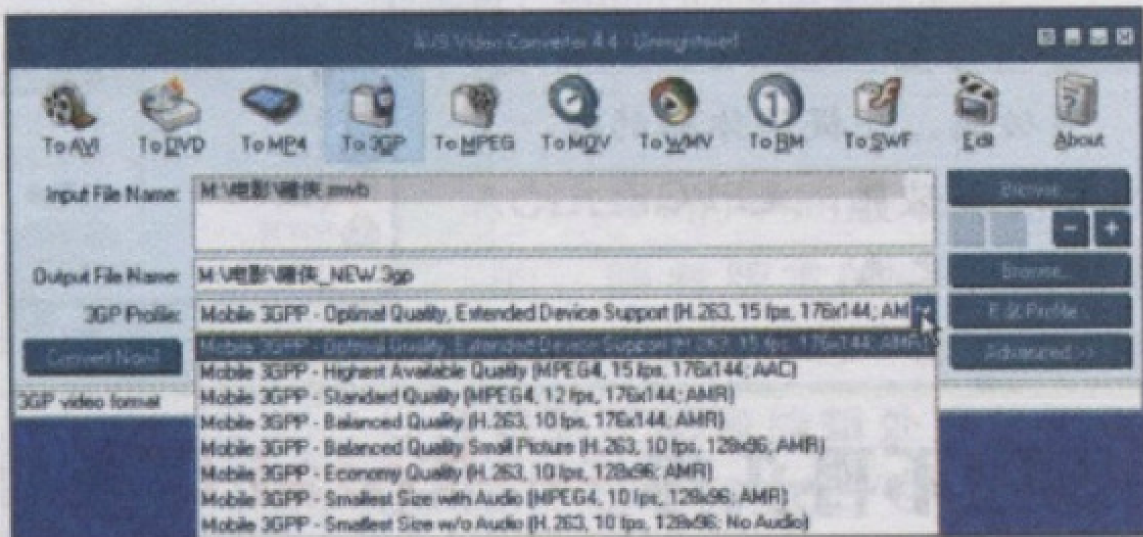


图19

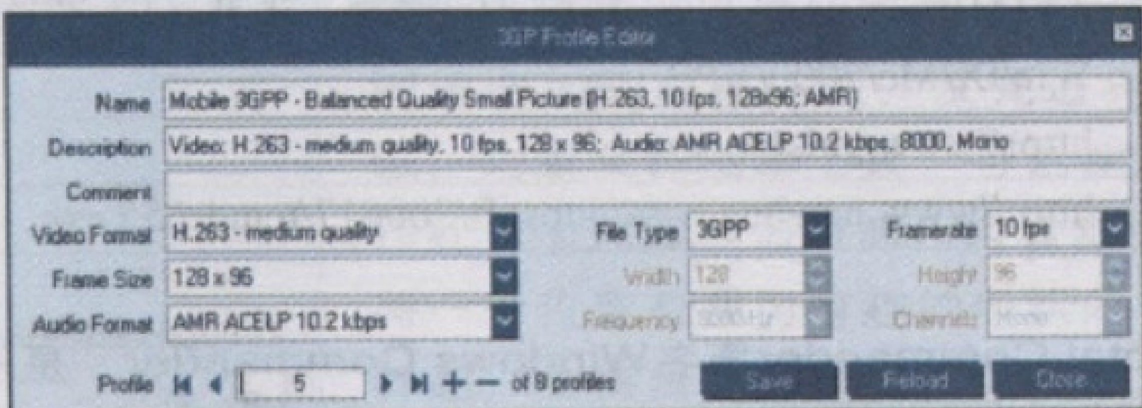


图20

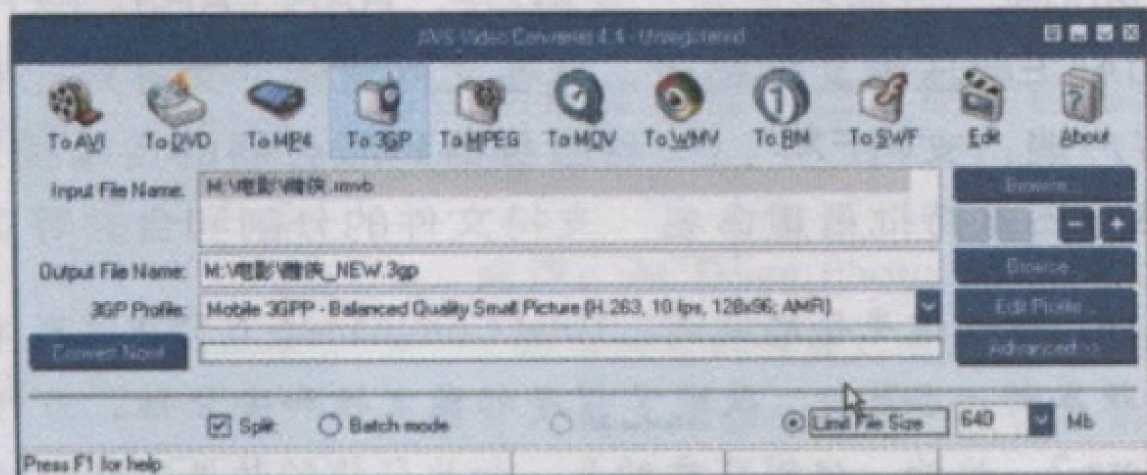


图21

AVS Video Converter提供了一个功能强大的设置功能，这点也是笔者比较欣赏的功能。和前面几款软件相似，程序虽然也提供了多项参数设置模式，我们可在“3GP Profile”下拉菜单中（**图19**），根据需要选择需要的转换模式。此外，程序还提供了一个自定义参数功能，这样我们能添加自己需要的参数模式。单击右侧的“Edit Profile”按钮，打开“3GP Profile Edit”对话框（**图20**）。在该窗口中对列表中的任意一条选项进行修改，也可单击“+”号按钮重新添加一条新的项目。

AVS Video Converter提供的分割压缩功能，隐藏在“Advanced”界面中，单击“Advanced”按钮，打开下面的分割列表（**图21**），在此勾选主界面下面的“Split”复选框并点选右侧的“limit files size”项，并在该项右侧输分割后每个小视频文件的大小即可。设置后在主界面中的单击“Convert Now”按钮开始对视频文件进行转换。

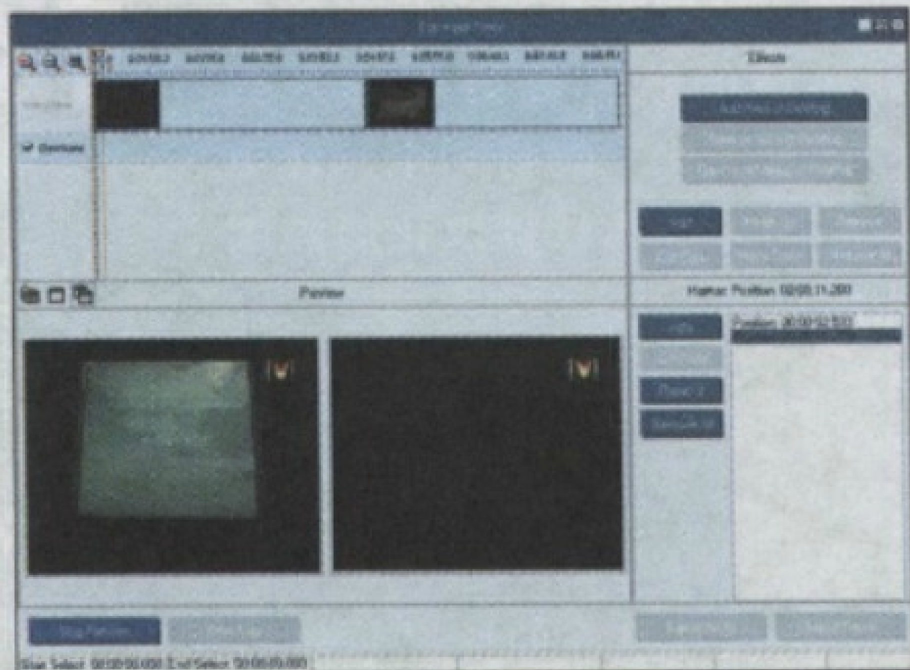


图22

AVS Video Converter于前面4款不同之处是，程序提供了一个视频编辑功能，单击工具栏中的“Edit”按钮，打开编辑窗口（**图22**），在视频编辑界面中，用户可同时对多段视频片段进行转换合并使之成为一部完整影片，或者用户也可对一部完整影片进行多重剪辑并通过各种视频格式的转换，使之成为可满足不同需要的多段不同格式的视频片段。另外，在视频编辑过程中，我们可编辑提取视频文件中的图片和音频文件。

六、总结

除了上面介绍的几款3GP转换工具外，这样的软件还有很多，通过上面的比较和分析，可看到3GP转换工具的功能和操作大同小异，只要我们掌握了一款软件的操作方式，其他软件很快就能上手。它们的区别就是在于属性设置项目和附加功能上，如Xenon没有提供批量转换工具，其他软件都提供批量转换功能等。不过ImTOO 3GP Video Converter转换后的3GP文件音质存在着问题，这也是该软件的一个缺陷吧。

目前，越来越多的国外软件开发商都为中国用户专门提供了官方中文版本的下载，有些甚至开通了其软件产品的中文网页，可见“老外”对中国市场的重视。但现在还存在着一些问题，比如翻译质量参差不齐，有些软件的中文翻译非常晦涩，让笔者感觉还不如直接用英文版舒服。在一些软件的“关于”中，我们往往可看到翻译者是单人，翻译水平的高低和个人负责态度综合起来决定了“官方中文版”的被认可度。希望能有越来越多的充满热情的软件爱好者加入到“官方汉化”的行列中，让更多的国外优秀软件汉化后被国人所认可。

工具快报

■河北 李岩

本栏目推荐的所有软件均可在“华军软件园”《大众软件》合作专区下载，专区首页：http://www.newhua.com/popsoft/。

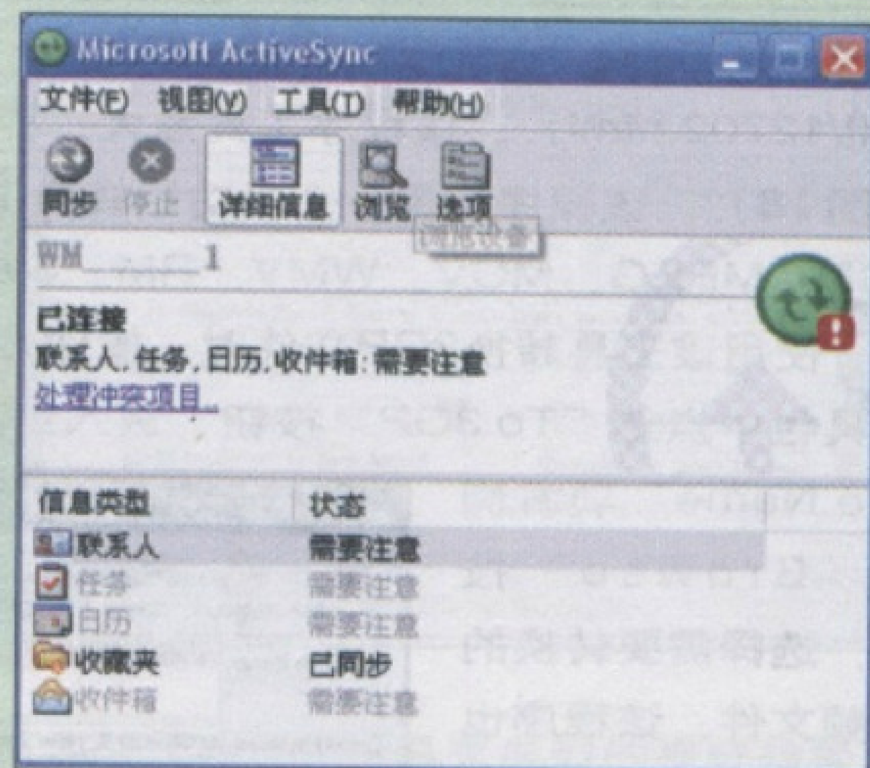


轻松互联——Microsoft ActiveSync

□**类型**：数据同步　□**版本**：4.2官方简体中文版
□**大小**：6.95MB　□**性质**：免费
□**平台**：Win2000/XP
□**主页**：http://www.microsoft.com
□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200617/ActiveSyncsetupchs.exe

Microsoft ActiveSync是一款支持基于Windows Mobile设备的同步软件，通过它，可使用电缆、底座、蓝牙或红外线连接在移动设备和PC之间创建同步关系，方便地进行数据同步操作。另外，Windows Mobile设备用户还可通过PC来访问互联网，可以说Microsoft ActiveSync是PC与移动设备间的一座桥梁。最新的4.2版本新增疑难解答功能，可检测连接失败的相关问题并提供解决方案；改善了对USB的支持；可通过PC查看Exchange Server同步状态；支持在移动设备上与Outlook之间同步“联系人”中的照片；支持设备友好名称，从而更易于识别用户要通过蓝牙和红外线连接进行同步的设备；允许通过蓝牙连接与PC同步数据；改进了对Windows Media Player 10的支持；改进了用户界面和“新建合作关系”向导；可将IE Mobile收藏夹同步到基于Windows Mobile的Smartphone；与Outlook的同步更加可靠稳定。

点评：随着基于Windows Mobile操作系统的PPC和SmartPhone设备的普及，与PC的互联和数据同步就成了大家关心的话题。最新改版的Microsoft ActiveSync 4.2与PC的连接更加快速稳定，增强了各项功能，还提供体贴的疑难解答功能，是PPC用户的不二之选。



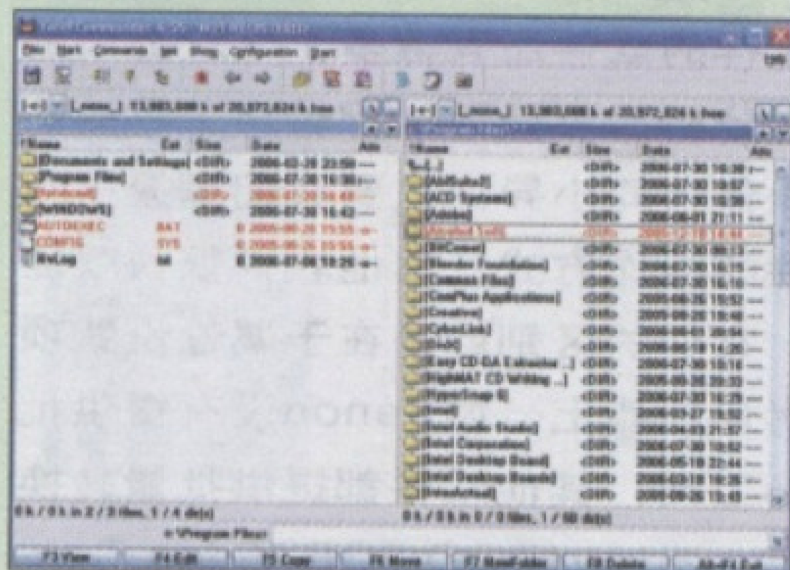
数码设备必备

文件管理不再头疼——Total Commander



□**类型**：文件管理　□**版本**：6.55
□**大小**：1.61MB　□**性质**：试用（1个月试用期）
□**平台**：Win9X/Me/2000/XP/Vista
□**主页**：http://www.ghisler.com
□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200617/tcmdr655.exe

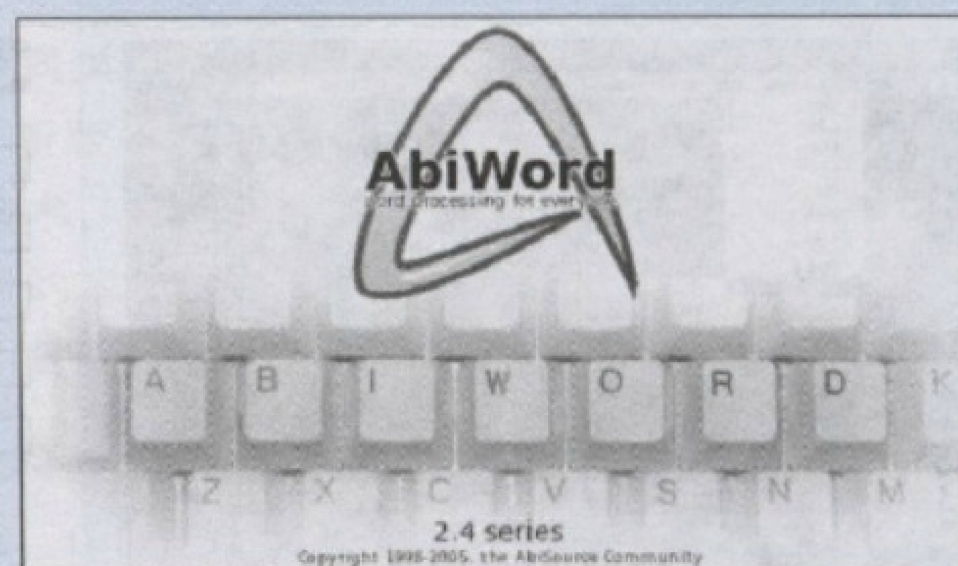
Total Commander原名Windows Commander，是一款极其出色的文件管理工具，小巧精悍，完全可替代Windows资源管理器。软件界面类似Norton Commander，分两栏显示，支持ZIP、RAR、ARJ、LZH、UC2、TAR、GZ、CAB和ACE等压缩文件格式，具备文件搜索、文件对比和同步目录功能，内置FTP客户端，支持FXP（一种服务器到服务器的传输模式）和HTTP代理服务器，另外还支持批量重命名，支持文件的分割和合并等功能。


管理文件还是TC好

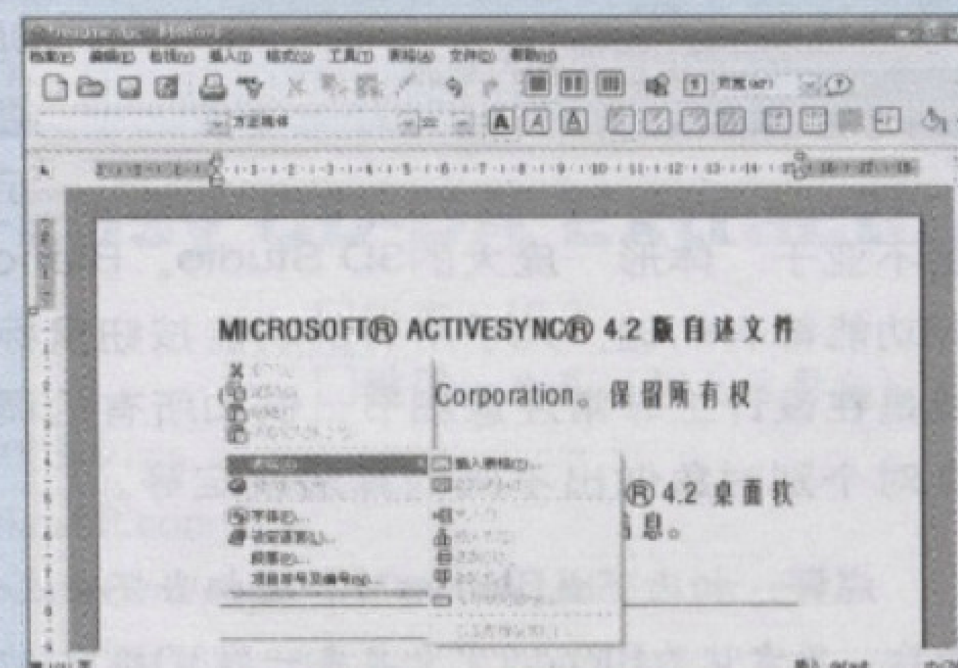
点评：经过近半年的测试，Total Commander 6.55正式版本终于发布，新版本修正了上一版本的一些Bug，改进了程序的稳定性和安全性，另外还支持最新的Windows Vista Beta 2。此外，难能可贵的是，如此强悍的软件依然保持着不到2MB的“苗条”身材，着实让人敬佩。

Word之外的选择——AbiWord

□类型：文字处理 □版本：2.4.5
□大小：5.14MB □性质：免费
□平台：Win9X/Me/2000/XP
□主页：http://www.abisource.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200617/abiword-setup-2.4.5.exe



AbiWord是一款免费的文字处理软件，体积虽小（最新版本仅有5.14MB）但功能强大，可实现微软Word的大部分功能。AbiWord支持包括简体中文在内的多种语言，用户还可根据需要随时变更语言界面；内置拼写检查器，可确保文档中没有那些让人讨厌的拼写错误；软件支持所有的行业标准文档、WordPerfect文档、RTF（Rich Text Format）文档和HTML网页等，具备优秀的兼容性；AbiWord内置先进的文档排版功能，可使用各种效果和方式来增强文档，为你的文档增加专业、科学、读者乐于阅读的外观；AbiWord采用可扩展的插件结构，可通过各种插件扩展其功能和应用范围。



兼容性始终是个问题

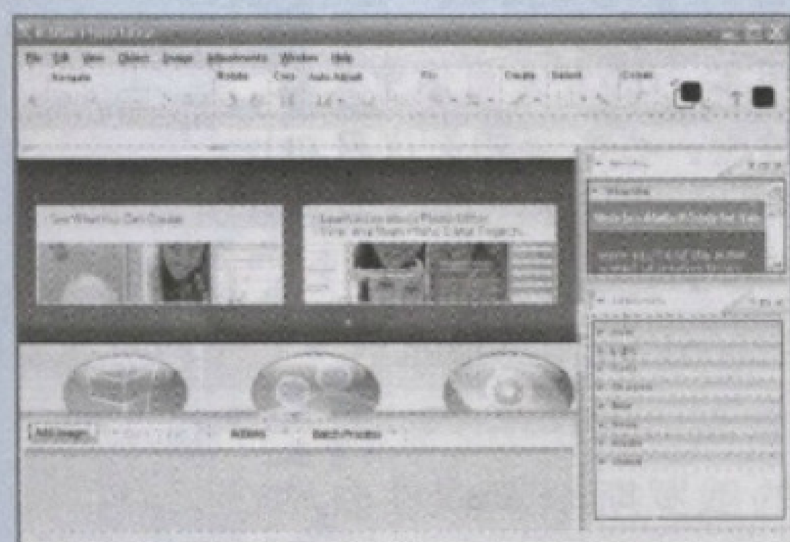
点评：虽然与微软的Word相比，AbiWord还存在着这样那样的不足，但软件在体积和功能两方面找到了一个完美的平衡，可谓“麻雀虽小，五脏俱全”，如果你厌倦了体积臃肿的Word，那不妨来试试体态轻盈的AbiWord，相信不会让你感到失望。

轻松编辑照片——ACDSee Photo Editor

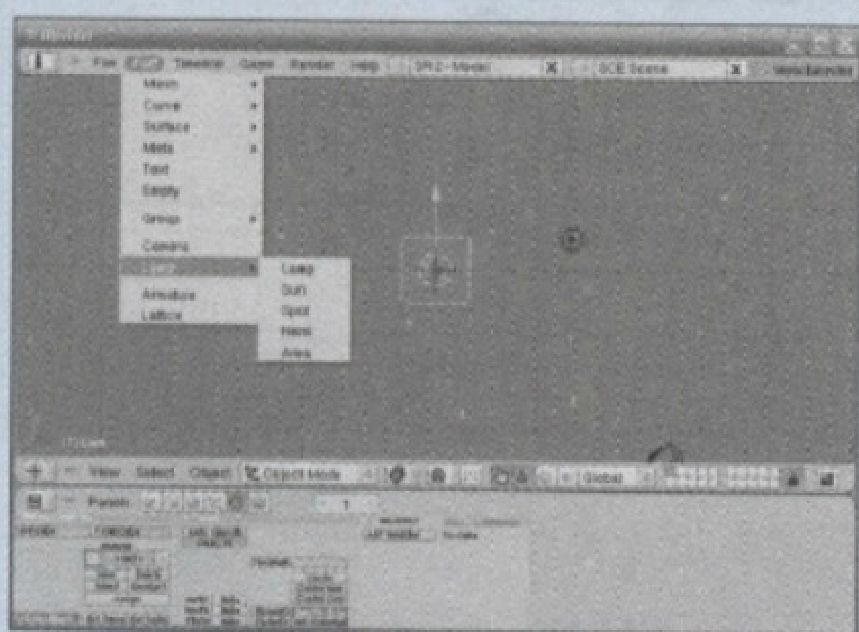
□类型：图像编辑 □版本：4.0
□大小：46.9MB □性质：共享（7天试用期，可免费申请30天试用期注册码）
□平台：Win2000/XP
□主页：http://www.acdsee.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200617/acdseephotoeditor.exe



ACDSee的早期版本作为一款纯粹的图像浏览工具，给我们的印象是“轻灵”的，随着版本的一次次更新，其体积越来越大，功能也越来越多，ACDSee已发展成为一款全功能图像管理软件。其开发公司ACD Systems也许意识到了图像编辑处理的重要性，于近日发布了全新的ACDSee Photo Editor，这也是ACD Systems出品的第一款专业图像编辑软件。ACDSee Photo Editor的定位非常明确，其设计思路就是让用户轻松上手，用最短的操作步骤获得最佳的编辑处理效果。软件提供多种调整/滤镜效果，可快速为图像增加如透镜闪烁、发光边界、油画效果和大量其他易于应用的超酷特效；内置装饰图案工具，可创建漂亮的肖像风格照片，以放进家庭相册、制作礼物卡片或族谱页面；内置甜饼切割工具（Cookie Cutter tool），可快速将一个位置剪裁为有趣的形状如字母和数字，作为照片的标题、日期或搞笑标题；支持自动调整功能，一次点击即可实现色彩平衡、等级、锐化或对比度的自动调整；软件还可方便地修复常见的照片问题，如曝光不足、红眼、取景不协调、模糊、皮肤瑕疵、镜头光斑等；软件支持“渐变”功能，用户可使用预置或者自己定制的色彩渐变方案；另外，软件还支持批处理功能和文本输入等功能。


什么都好，就是臃肿了点

点评：ACDSee Photo Editor与其他专业图像编辑软件的最大不同就是“操作简单”，很多眩目的特效只需几次鼠标点击即可完成操作。另外，软件内置的“How to”功能可以说是一份体贴的“软件使用攻略”，为用户提供各种编辑处理方案、窍门，用户可参照它轻松上手，从而在很短时间内制作出自己满意的图像作品。


3D已经成为潮流

3D制作小悍将——Blender



□类型：3D制作 □版本：2.42
□大小：7.2MB □性质：免费
□平台：Win98/Me/2000/XP
□主页：http://www.blender.org
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200617/blender-2.42a-windows.exe

Blender是一款在业界颇受好评的3D制作工具，软件极其小巧（还不到8MB），功能强大，集3D建模、动画、渲染、后期制作、交互式创作和回放等功能为一身，且完全免费。Blender的程序写得相当精简，没有太多的图示，但必要的功能并没有随之缩减，各种常用功能一应俱全，在某些方面甚至不亚于“体形”庞大的3D Studio。Blender操作起来也非常简单，具备人性化、完全可配置的窗口布局；软件大部分功能都有热键，几乎所有的功能按钮鼠标移上去一段时间都会出现详细说明，方便用户快速上手；软件的另一个特点是在设计上非常注意细节，例如所有的调节拉杆都可手动输入数值、可细微调整一些在一般软件中隐藏的参数，甚至对个别对象做出不同的算法设定等。

点评：初次下载Blender时，还相当怀疑这个不到8MB的软件到底能否实现其官方网页声称的出色效果。但在使用了一段时间后，笔者认为Blender完全具备一线3D绘图/动画软件的能力，而且软件内置的算法引擎速度相当快，鉴于其免费及占用系统资源极低的优点，相当适合个人使用！

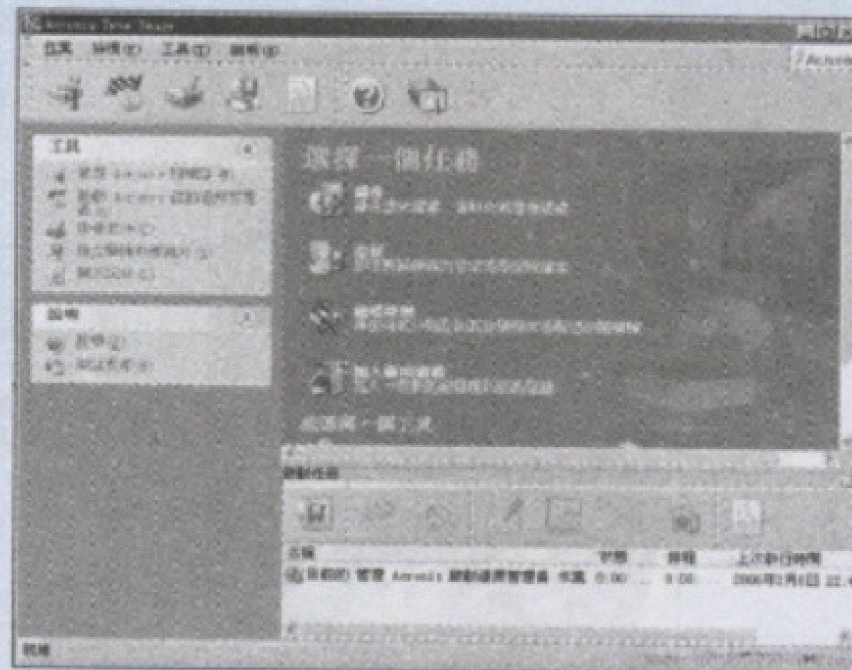
有备无患——Acronis True Image

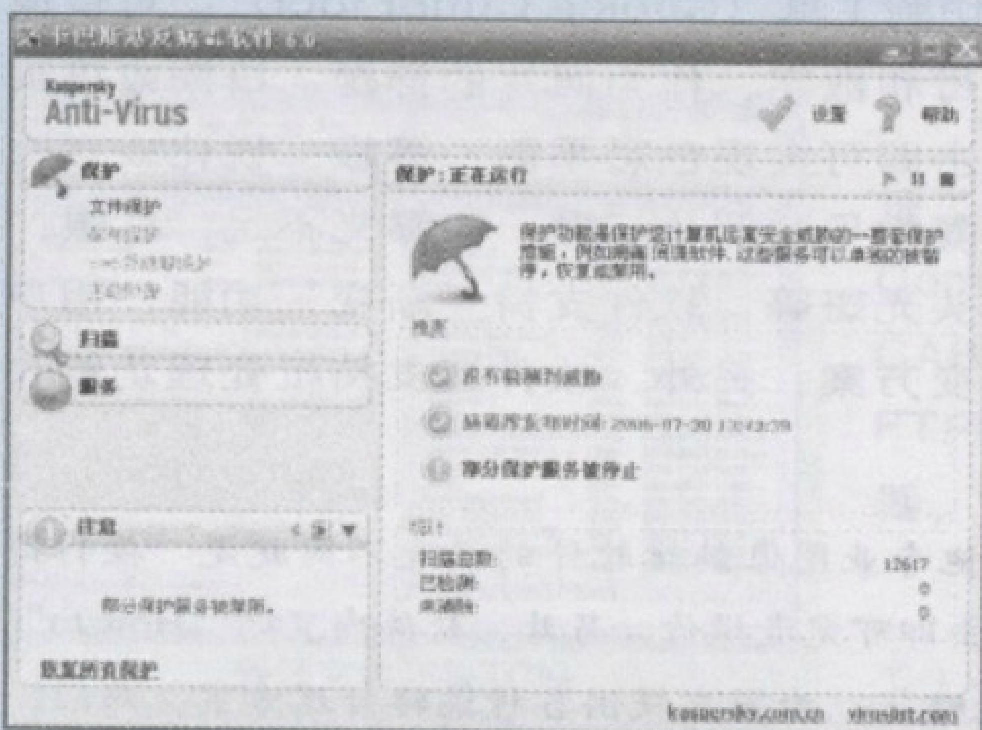
□类型：系统备份 □版本：9.0Home
□大小：81.7MB □性质：共享（15天试用期）
□平台：Win98/Me/2000/XP
□主页：http://www.acronis.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200617/trueimage9.0_d_zh.exe



Acronis True Image是一款功能强大的系统备份工具软件，为用户提供了完善的备份解决方案。软件具备独特的Acronis Snap Restore（快照恢复）功能，使系统还原速度大大加快；支持差别备份，可有效减少用户管理的备份数量，差别备份只记录自上次完全备份后的更改；还可在进行备份时只备份用户需要的几种档案，以节省空间；支持扩展的Acronis Drive Snapshot技术，甚至可备份系统文件及打开的文件，在备份时用户可继续使用电脑；另外，软件的操作非常简单，还可设置计划备份，让电脑在指定的时间自动备份。

点评：Acronis True Image在很多企业都有应用，是一款值得信赖的系统备份软件，而此次推出的Home版针对个人用户进行了专门的优化调整，用户可方便直观地轻松恢复重要文件，有效地保障系统的安全。


不要等出现损失之后才想起备份的重要性



为什么俄国的安全软件都不错呢

反毒卫士——Kaspersky Anti-Virus

□类型：杀毒软件 □版本：6.0官方简体中文版
□大小：12.4MB □性质：共享（30天试用期）
□平台：Win98/Me/2000/XP
□主页：http://www.kaspersky.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200617/kav6.sch.rar

Kaspersky Anti-Virus这款著名的俄罗斯杀毒软件自从在国内推出官方中文版本后，以其优秀的品质深得国人的喜爱。日前，Kaspersky Anti-Virus 6.0正式发布。新版本对界面进行了优化和改进，使各项功能更加易于使用。软件的自动防御功能分析安装在PC上应用程序的行

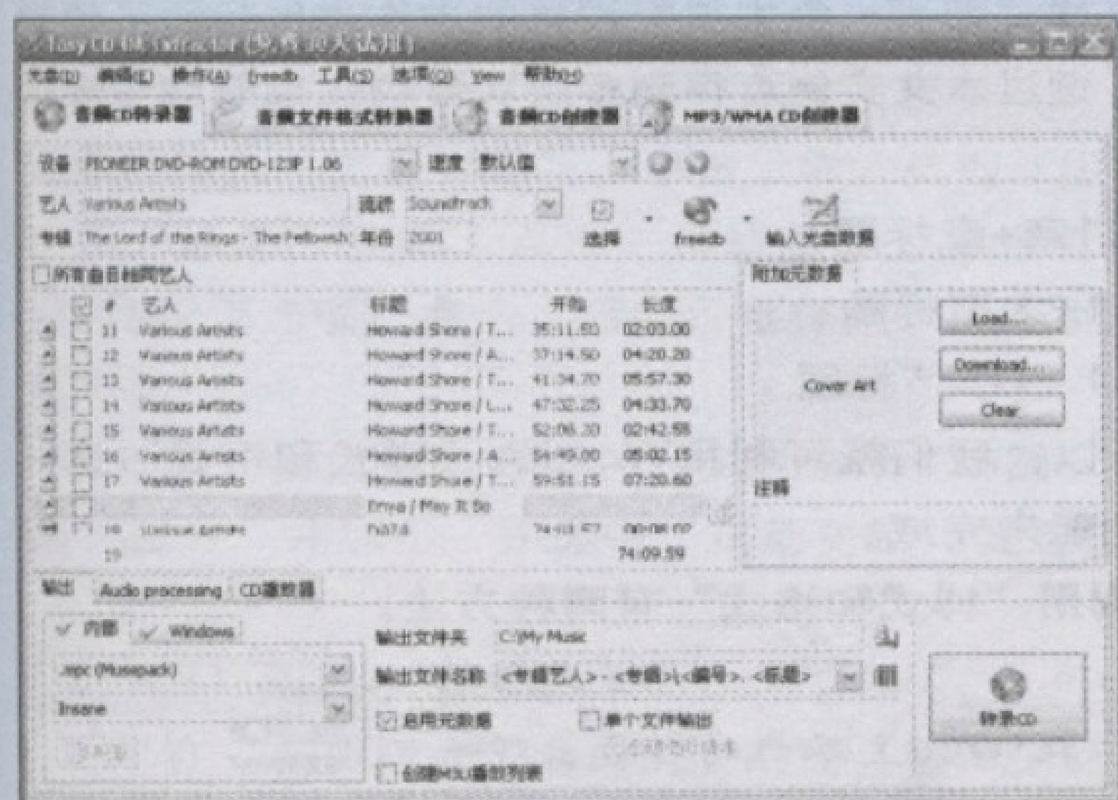
为，监控系统注册表的改变以及发现隐蔽威胁，利用启发式分析可发现不同类型的恶意程序，软件有恶意程序的行为记录，系统可被恢复到恶意行为执行之前的状态；新版本能从Rootkit、拨号器、广告弹出窗口和Web恶意脚本等方面保护PC；改进了文件保护技术，降低了资源占用率，加快了文件扫描速度，利用iCheck和iSwift技术，再次扫描时只扫描新的或改变的文件；当用户使用计算机时，扫描进程可在后台运行；改进了邮件保护功能和软件更新功能。

点评： Kaspersky Anti-Virus 6.0最引人注目的改进就是大大改善了5.0版本被人诟病的系统资源占用大的问题，运行速度比5.0快了不少；加入了用户强烈希望增加的注册表监控功能，任何修改注册表的行为都要事先通过它的扫描，在提示下用户很容易发现病毒后台的活动；另外，界面中加入了类似播放器的播放、暂停和停止按钮，用户可非常方便地打开、暂停或关闭一些监控或操作。

音乐精灵——Easy CD-DA Extractor



□**类型：** 音频处理　□**版本：** 10.0
□**大小：** 7.11MB　□**性质：** 共享（30天试用期）
□**平台：** Win2000/XP/2003/Vista
□**主页：** http://www.poikosoft.com
□**下载：** http://www.newhua.com/popsoft/200617/ezcddax10.exe



音频处理一条龙

Easy CD-DA Extractor是一款优秀的音频转换制作工具，有音频CD转录器、音频文件格式转换器、音频CD创建器和MP3/WMA CD创建器4个主要功能组件，可轻松实现音轨抓取、音频格式转换、创建音乐光盘等功能。在音轨抓取和音频格式转换方面，软件采用高性能多线程缓冲CD音轨抓取和编码；能复制"Copy-Protected"的音乐CD；通过错误校正，可从划伤严重的CD中读取音轨；支持从网络CD信息数据库Freedb下载和上传CD信息；可将音轨转换为MP3、WMA 8/9、Ogg Vorbis、MP4、M4A、AAC、FLAC、VQF、WAV、AIFF、Monkey's Audio等音频格式；支持上述音频格式的相互转换；具备音量标准化和压缩功能，可实现淡入淡出效果，还可从歌曲首尾进行静音检测。在刻录音乐CD方面，软件支持市面上所有CD刻录设备，程序会自动探测刻录设备的所有参数；支持读取和写入CD-Text；支持缓存欠载保护技术。

点评： 在此次的版本更新中，加入了对简体中文语言界面显示的支持，支持Unicode和UTF8的Cue Sheet、M3U播放列表和ID3V2标签，这无疑提升了Easy CD-DA Extractor对国内用户的亲和力。另外，新版本对界面进行了改进，改善了大多数编解码器的性能和音量标准化功能，推荐大家下载使用！

软件升级快报

Microsoft Money 2007： 微软开发的一款优秀的财务管理软件。新版本增加了一个强大的"收支预算"工具，另外增加了信用卡报告和税收统计等功能。下载地址：http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyID=79df17a9-b2c7-4d33-a918-d404935b812a&DisplayLang=en。

Intel Processor ID Utility 3.0： Intel CPU检测专用工具。新版本对界面进行了比较大的改进，更加清晰直观，另外支持对Core2等最新Intel CPU的检测识别。下载地址：http://downloadmirror.intel.com/df-support/7838/zho/pidchs09.msi。

SnagIt 8.1： 老牌专业截图工具。新版本增加了对WinXP Professional X64的支持；增加了向PowerPoint和Word插入Flash内容的功能；增加通过系统托盘图标访问配置文件功能；更新了PowerPoint插件；修正了一些Bug。下载地址：ftp://ftp.techsmith.com/pub/products/snagit/SnagIt.exe。

The RAD Video Tools 1.8n： BIK影像格式文件播放器（由BIK影像格式开发者发布），安装后双击*.bik文件即可调用播放。新版本增加了对SONY PSP的支持，修正了一些Bug。下载地址：http://www.radgametools.com/down/Bink/RADTools.exe。

Microsoft® Office Word 2007

Microsoft Office模版应用之一——Word的模版设计

■广东 外星人

Office已家喻户晓，Word就是Office组件之一，它有很强的文字编辑排版功能。如果要将自己的版面设计保存下来以便日后重复使用，就要充分利用Word的模板功能。Word默认情况下自带多种模板，但这些模板未必能适合自己的工作需求，所以就要动手创建属于自己的个性化模板。创建模板当然少不了预先设定各种样式、页眉页脚、宏、自定义工具栏等，起到一劳永逸的作用。当然，还要涉及很多排版技巧，但排版技巧不属本文焦点。

第1章　创建一个简单的文档
1.1 认识Microsoft Word 2003
1.1.1 启动Microsoft Word 2003
1.1.2 Microsoft Word 2003 界面
……
1.2 新建Microsoft Word 2003 文档
1.2.1 新建空白文档
1.2.2 新建 Word 模板
……
第2章　表格制作
2.1 创建表格
2.1.1 使用工具栏按钮绘制表格
2.1.2 使用菜单命令绘制表格
……

图1

本文以制作《Word 2003学习手册》一书为例，逐步讲解怎样用Word创建模板的过程。该模板的创建主要利用了Word的“样式和格式”“页眉和页脚”“索引和目录”“节”“域”等几大功能。本文实例《Word 2003学习手册》的大纲截图如**图1**所示，此手册制作方式主要是采用多层次自动化章节编号，并自动生成页眉、目录。既然整书的章节编号都是采用多层次自动化章节编号，所以最好的方法是从“样式和格式”功能入手，并为自动生成页眉及目录打下基础。下面将进行详细讲述。

一、新建Word模板文档

1.点选“文件”→“新建”命令，在Word主界面的右边出现一个“新建文档”任务窗格。

2.单击任务窗格“模板”属性栏的“本机上的模板”项，弹出“模板”窗口（**图2**），单击“常用”选项页，点选文件名为“空白文档”，并选中右下角的“模板”单选框。将空白文档模板文件名命名为“手册模板”。

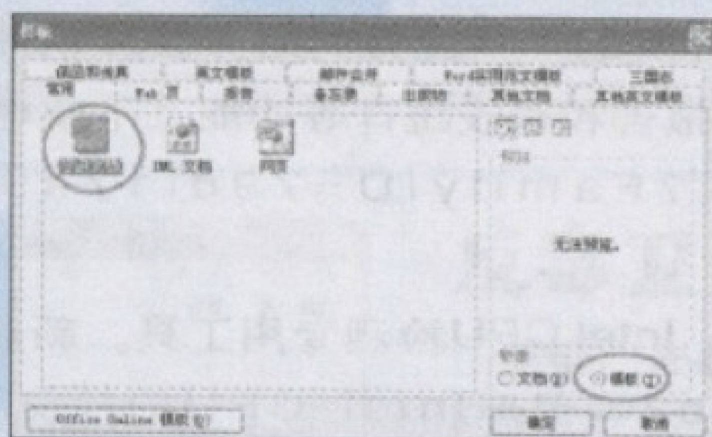


图2

二、样式和格式

写文章时经常要将各章节格式统一规范（本文实例），最好的方法就是创建一个自定义样式来满足这种需求，当遇到需要统一格式的字符或段落时，只要应用自定义样式即可，免去重复设置的工作，也起到了模板作用。透过本文实例可得到多层次自动化章节编号规律如下：

第1章+章标题

1.1+大节标题

1.1.1+小节标题

所以，我们就可利用Word的“样式和格式”这一强大功能来完成。

调用“样式和格式”有两种方法。

1.点选“格式”→“样式和格式”，在Word主界面的右边出现一个“样式和格式”任务窗格（**图3**）。该任务窗格系统默认设置位置是在Word主界面的右边，里面包含有Word系统自带的样式库。为了方便查阅自己创建的自定义样式，在任务窗格的“显示”组合框中点选“有效格式”选项，将会隐藏Word系统的样式库。

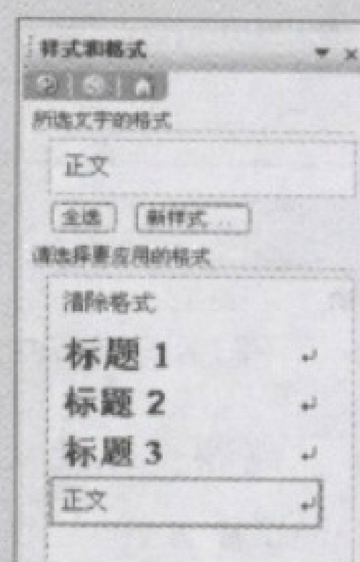


图3

2.在Word的常用工具栏中点击“信息检索”按钮，在Word主界面的右边出现一个“任务窗格”，再按下该任务窗格的标题栏弹出下拉式菜单，点选“样式和格式”命令即可。

（1）创建章标题样式

1.在“样式和格式”任务窗格中点击“新样式”按钮，弹出“新建样式”窗口（**图4**）。

2.在“新建样式”窗口的“属性”栏中，“名称”文本框输入自定义样式的名称，这里为“一级标题”，其他设定

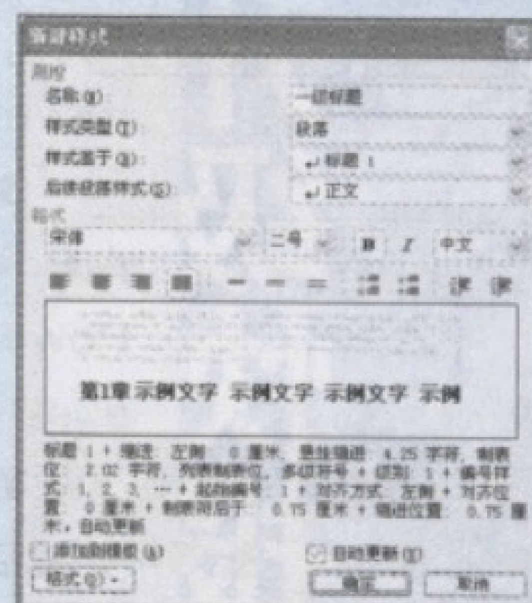
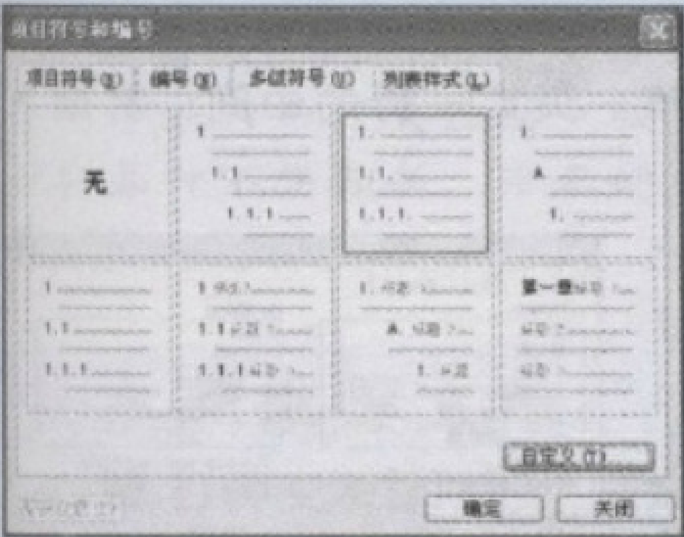


图4

如图。在“格式”属性栏中，字体选择“幼圆”，字号选“二号”并加粗，并选中“自动更新”复选框。


图5

3.点击“格式”按钮弹出菜单，点选该菜单的“编号”命令，继续弹出“项目和符号编号”窗体，再进入该窗口的“多级符号”选项页，选择第三种列表格式（**图5**）。

4.继续点击右下方的“自定义”按钮，弹出“自定义多级符号列表”窗口。向“格式编号”文本框字符“1”前后分别录入“第”及“章”字，其他设置按其默认值即可。按“确定”按钮返回“新建样式”窗体，在该窗口中间可看到预览效果如图4。

（2）创建大节标题样式

1.在“新建样式”窗口的“属性”栏中，“名称”文本框输入“二级标题”；单击“样式类型”组合框，选择“段落”选项；点击“样式基于”组合框，选择“标题2”选项；点击“后续段落样式”组合框，选择“正文”。

2.在“格式”属性栏中，字体选择“幼圆”，字号选“三号”并加粗，并选中“自动更新”复选框。

（3）创建小节标题样式

1.在“新建样式”窗口的“属性”栏中，“名称”文本框输入“三级标题”；单击“样式类型”组合框，选择“段落”选项；点击“样式基于”组合框，选择“标题3”选项；点击“后续段落样式”组合框，选择“正文”。

2.在“格式”属性栏中，字体选择“宋体”，字号选择“四号”并选中“自动更新”复选框。

至此3个标题的自定义样式建立完成。在右边的“样式和格式”任务窗格可看到刚才建立的自定义样式（**图6**）。别小看这3个自定样式，作用可大了，它为以后的目录自动生成、页眉自动生成建立了基础。

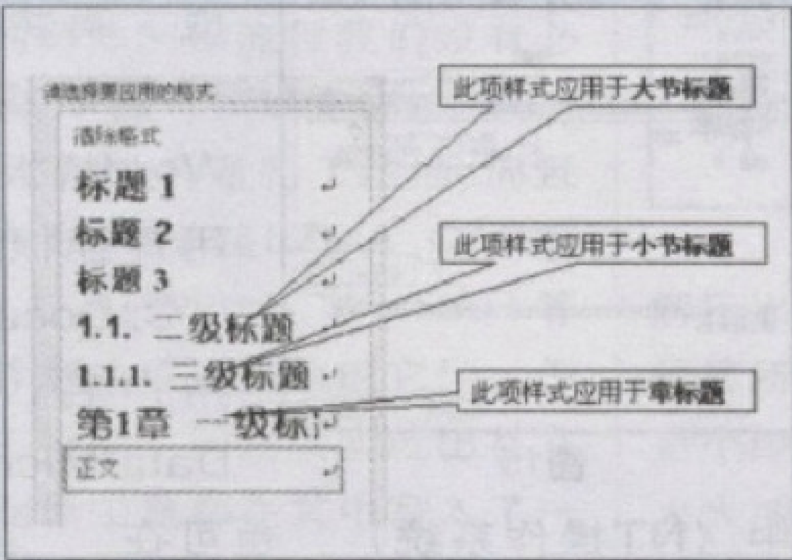


图6

至于怎样应用这些样式于文章中，很简单：在需要应用样式的段落或字符，将其选中，只要点击“样式和格式”任务窗格的相应样式，即完成了样式的应用。例如：输入“创建一个简单的文档”字符，而且这些字符将要应用到“一级标题”样式。操作方法是：先将“创建一个简单的文档”整行选中，再点击“样式和格式”任务窗格的“一级标题”样式，即完成了“一级标题”样式的应用。

（4）创建样式工具栏

1.选择“视图”→“工具栏”→“自定义……”菜单，弹出“自定义”窗口。

2.点击“自定义”窗口的“工具栏”选项页右边的“新建”按钮，弹出“新建工具栏”窗口，并在“工具栏名称”文本框输入“样式工具栏”，按“确定”按钮完成。

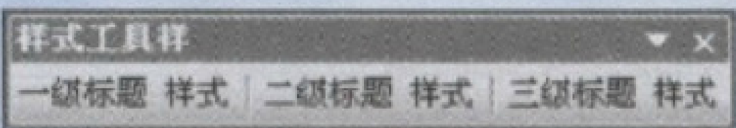


图7

3.点击“自定义”窗口的“命令”选项页，并向下拖动该选项页左边“类别”列表框的滚动条，选中该列表框的“样式”一项，现在该选项页右边的“命令”列表框，可看到我们刚才创建的3个样式，分别将这3个样式拖放至“样式工具栏”里面，即完成“样式工具栏”的创建（**图7**）。

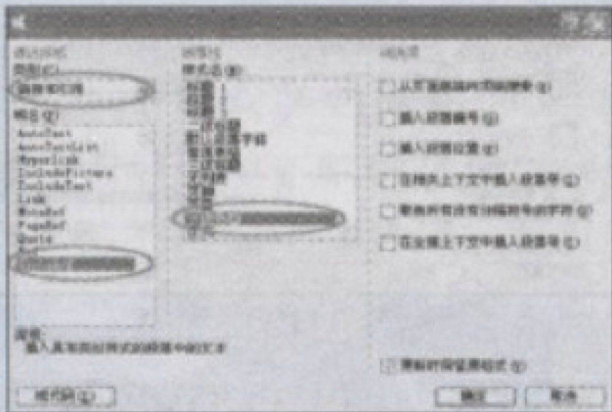
三、页眉和页脚

Word页眉和页脚区内的任何元素，都会出现于同一节内的每个页眉，然而我们需要的是页眉区内的文字能跟随页面章节的内容变化而变化，如果直接输入文字相应章节标题显然是不理想的。所以，要利用Word的域功能完成，促使页眉自动化，并跟随页面章节不同内容变化而变化，免去手工输入的麻烦。下面介绍添加自动化页眉的方法。

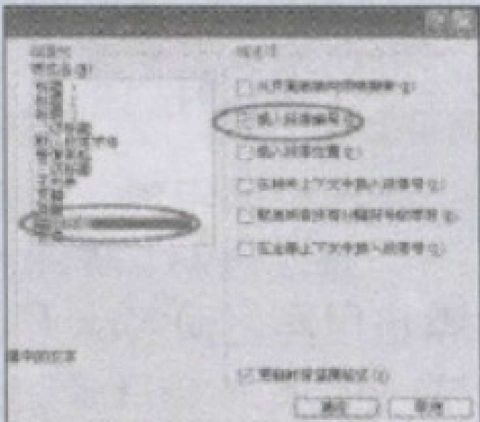
（1）插入及编辑页眉步骤如下

1.选择“视图”→“项目符号和编号”，此时Word自动进入页眉和页脚编辑状态。

2.选择“插入”→“域”命令，在“域”设置窗口左边的“请选择域”属性栏中，点击“类别”组合框，选择“链接和引用”选项，并点选“域名”列表框的“StyleRef”选项。


图8

3.在“域”设置窗口中间的“域属性”属性栏中出现了我们刚才制作的3个自定义样式。因为我们只需要在页眉显示章标题及其编号，所以只需选中“样式名”中的“一级标题”（**图8**）。


图9

4.将光标输入点移至在步骤4中页眉的左边，并在“域”设置窗口“域选项”属性栏中，将“插入段落编号”复选框选中

（上页图9）。退出页眉和页脚编辑状态即可，现在可看到如图10所示的效果。

到目前不但可在页眉中显示章标题编号，而且还能显示章标题文字。为了美观不防在页眉的章标题编号和章标题文字之间加入一个空格符。

在页眉中插入域注意几个问题：

1.如果要使页眉能正常显示相应章编号或相应章标题文字，就必须要求章标题编号或章标题文字是应用了自定样式的。针对本文实例，即应用了“一级标题”样式，否则，不能实现页眉自动化功能。

2.如果已满足上述要求，当某一页尚未出现应用了自定样式的章标题，即该页直接沿用前一页的页眉。

3.如果某一页插入超过一个应用了自定样式的章标题时，页眉只显示在该页首先出现的第一项应用了自定样式的章编号及章标题。

页脚的编辑方法与页眉编辑方法相同，在本文实例中，只需在页脚插入页码即可。

（2）编辑页眉线



图10

大家是否注意到如图10所示的那根黑色页眉线，是不是觉得有点单调了，其实这根线不但可更改，还可隐藏或显示。

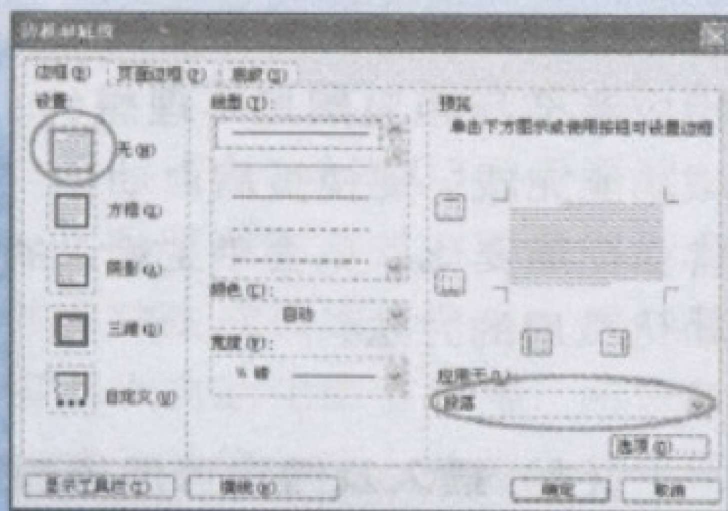


图11

在页眉和页脚编辑状态下选择“格式”→“边框和底纹”命令。如果要隐藏页眉线：点击“边框”选项页，在该选项页的左边“设置”属性栏中，先点击第一项“无”旁边的切换按钮，再点击“应用于”组合框，选择“段落”选项（图11）。

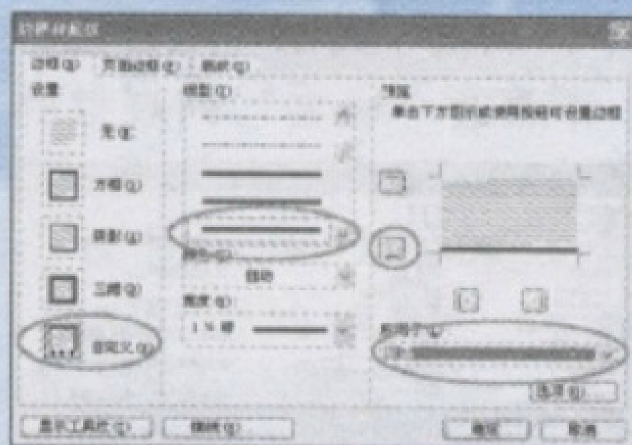


图12

如果不想隐藏页眉线，而是要作进一步的编辑（针对本文实例）：先点击“边框”选项页的“设置”属性栏中第五项“自定义”，右边的“应用于”组合框选择“段落”选项，再在该选项页的中间的“线型”、“颜色”及“宽度”中进行设置（图12），最后在右边的“预览”属性栏中，按下第二个（由上至下）切换按钮。

四、索引和目录

万事俱备，只欠东风。如上所述，自定义样式、自定义工具栏、页眉和页脚已设置完毕，但还欠“目录”一项。要想让目录也能自动生成，必须依靠自定义样式。设置自动生成目录的方法：

1.由于笔者习惯将目录排放在手册的第一页，所以需要将光标输入点处于第一页第一行的中间，并输入“目录”两字；

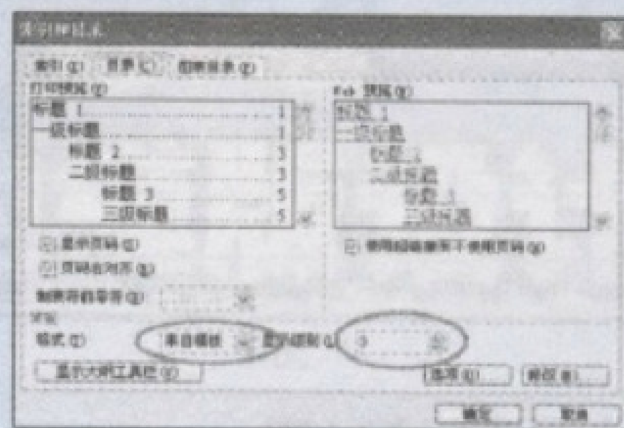


图13

2.点选“插入”→“引用”→“索引和目录”命令，弹出“索引和目录”设置窗口，进入“目录”选项页，在该选项页左边的“打印可预览”可预览到目录的样子，在下方的“常规”属性栏中，将格式设为“来自模板”，显示级别设为“3”，其余按其默认值即可，如图13所示，按“确定”按钮完成。

五、分节

现在大家是否发现目录这一页中的页眉不能正确显示，这里要采用要Word的分节功能，将目录页与正文页各自设置一个专属的节。

1.光标输入点处于第一页中的最后一行，点选“插入”→“分隔符”命令，在“分页符类型”属性栏中，选中“下一页”单选框。

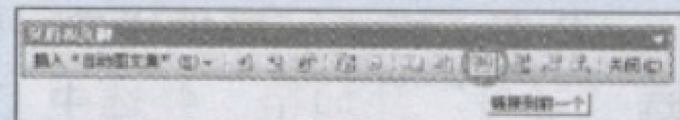


图14

2.进入页眉和页脚编辑状态，将光标处于目录页的下一页，本文实例即是正文开始的第一页的页眉区，点击页眉和页脚工具栏的“链接到前一个”切换按钮（图14），使其切换按钮弹起。然后将光标输入点处于当前的页脚区，点击页眉和页脚工具栏的“链接到前一个”切换按钮。

经上述2步操作，页眉和页脚右上角的“与上一节相同”文字消失了，至此完成了分节，即可将目录页与正文页各自设置一个专属的节，各节的页眉和页脚互不影响。



图15

上面所有的工作已操作完成，再将此Word模板文档“手册模板”保存，整个Word模板创建完成。Word的用户模板的默认存放路径是“C:\Documents and Settings\用户名\Application Data\Microsoft\Templates”中（NT操作系统），也可在“工具”→“选项”的“文件位置”选项卡中进行更改（图15）。

使用该“手册模板”来创建新文档的方法很简单，可通过“文件”→“新建”命令，在右边“新建文档”任务窗格中，点选“本机上的模板”，并在弹出窗口“模板”的“常用”选项页，双击文件名为“手册模板”的文档即可创建一个含有“手册模板”所有格式的新文档。P

应用心得

编者按： 网络的普及给大家带来了很多方便，但大家上网冲浪时一定要注意电脑安全问题，现今的木马和病毒花样品种不断翻新，带来的危害也越来越大，一定要提高警惕。

本期推荐文章

打碎安装程序的不破金身

■山东 ZT

我们下载的软件大多已被封装成了安装包，只要执行它你就可以轻易地完成文件复制、组件注册、注册表信息导入等一系列操作。虽然它给我们提供了很多方便，但也应该看到，有些安装包行事非常不地道，要么捆绑了难以清除的“流氓软件”，要么就把本该属于“绿色”的软件复杂化，给系统平添了不少挥之不去的“垃圾”。对付“不轨”安装程序的招数说起来还算简单，那就是不执行，直接解压。但说归说，做起来却很难，因为普通的解压缩方法根本就对安装包无效，所以在出招之前，我们必须得好好打量打量这个“最熟悉的陌生人”。

一、安装包的“出身”

安装包是用专门的制作工具封装而成的，目前比较流行的安装包制作工具有Wise Installer、Nullsoft Install System、Inno Setup、Advanced Installer等等，前三者可输出常见的.exe格式安装包，而最后一个则可生成.msi格式安装包，.msi是微软推出的一种安装包格式，近年来的发展非常迅速。

安装程序的具体制作流程我们没有必要了解太多，但有一点可以确定，就是在封装过程中，它们都对软件进行了压缩，而且压缩算法并不稀奇，无非是LZMA、CAB等等。所以从理论上说，Winzip、WinRAR等常见解压缩软件都应该可以处理它们，但实际上为什么不行呢？问题其实就出在文件头上，每种制作工具都在其中写入了一些特殊信息，就是它们迷惑了普通解压缩软件。所以我们只要找到能够“读懂”这些特殊信息的“钥匙”，就可顺利开启安装程序之“门”。

二、准备工作

请读者们放心，笔者已找到需要的“钥匙”了，由于安装包的格式有两种，所以“钥匙”也有两把。第一把是一个叫Universal Extractor（下载地址http://www.onlinedown.net/soft/50637.htm，以下简称UE）的小工具，它可解压绝大多数exe安装包；第二把则是安装上msi插件（下载地址http://ghisler.fileburst.com/plugins/msi_plugin.zip）的Total Command，有了它就可像打开普通压缩文件一样打开msi格式安装包。

提示：由于打包工具种类繁多，所以Universal Extractor并非万能，如有些程序设计语言封装的安装包它就对付不了，不过好在这样的安装包并不多。笔者测试了大量安装包，95%以上都可顺利解开。

那么，解压安装包究竟有什么好处呢？下面笔者就用实例来证明。

三、解压实战

1.PXXX的捆绑之争

PXXX是一个非常流行的P2P软件，早年的PXXX曾捆绑过“流氓”软件，所以至今天空软件站仍在其下载页面上保留了“此软件捆绑有插件”的红色提示，那么现在的PXXX是否已改过自新了呢？

下载后我们可得到一个exe格式的安装包，右键单击它，选择弹出菜单中的“UniExtract to Subdir”命令（**如图1**），UE首先会测试封装此安装包所用的工具，很快它就会发现PXXX是用Wise打包的，所以会出现**如图2**所示的对话框，

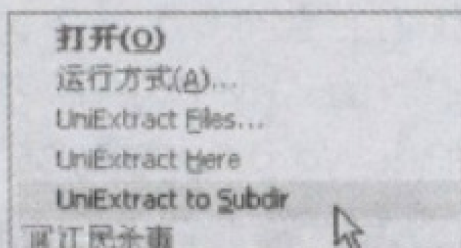


图1

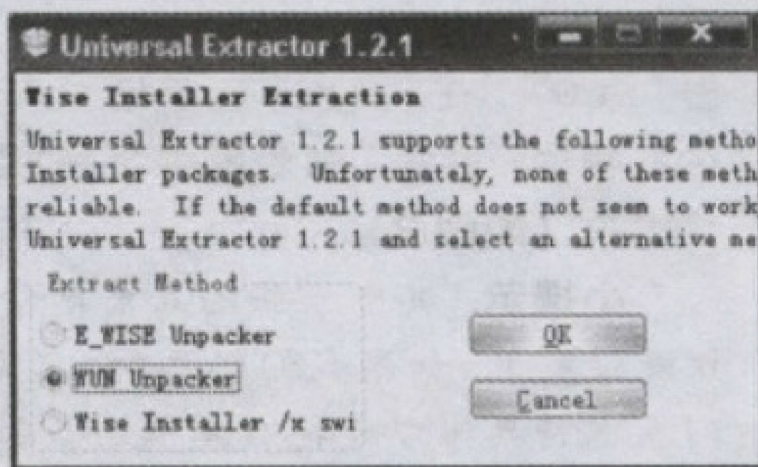


图2

现在你需要选择解压模式，这个没什么技巧，只能逐个测试，不过选择“WUN Unpacker”的成功率似乎要高一些。然后单击“OK”，就会出现一个MSDOS窗口，解压过程就开始了。

解压完成后，你会在同路径下找到一个和安装包同名的文件夹，解压出的文件就放在里面，你可在那里找到安装脚本、软件主体、捆绑插件等所有你需要的东西。鉴定结果是PXXX已不再捆绑插件了，而且它还是个绿色软件，可免安装直接执行。后面这一点尤其令笔者兴奋，因为这大大减少了系统“垃圾”。

在试用过程中，笔者发现类似PXXX这样可直接解压使用的软件其实很多，所以笔者建议大家适度改变一下软件的安装习惯，就是：不执行，先试着用UE解压，既可绕过可能存在的捆绑软件，也可能得到一个免安装的绿色软件，何乐而不为呢！

2.绿色的MSN自己做

很多朋友都在网上遇到过MSN messenger绿色版，这种版本的MSN不需要安装，解压就可直接执行。那么它究竟是怎么做出来的呢？其实非常简单，现在笔者就动手制作MSN messenger 7.5的绿色版。

第一步，下载到的MSN安装包表面上看是exe格式，但实际上是个

自解压文档，在其上单击右键，选择"用WinRAR打开"，把名为MsnMsgs.msi的文件解压出来，这才是真正的MSN安装包；

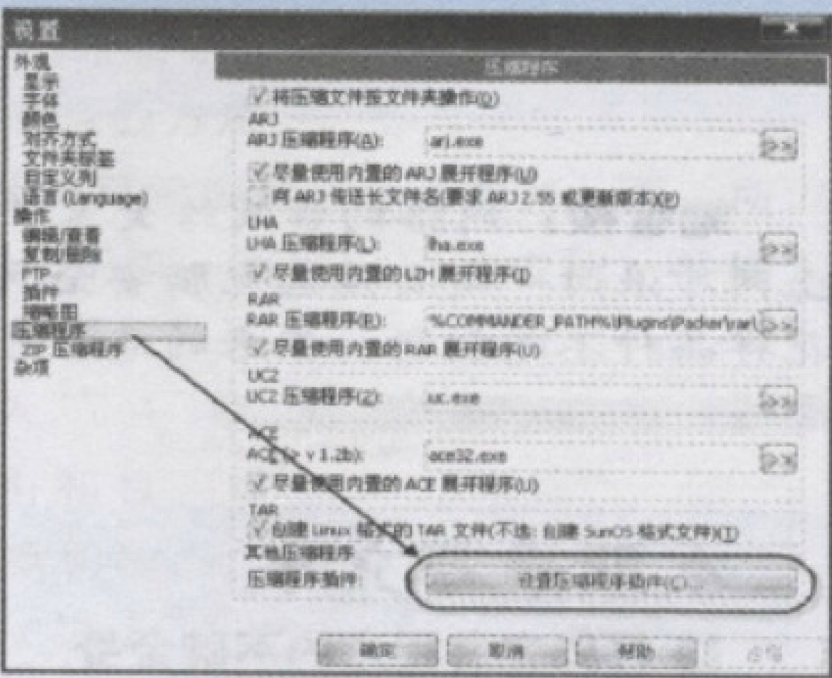


图3

第二步，现在我们需要"武装"一下TC。笔者用的是"Total Commander 6.53美化增强版"，未安装TC的朋友可到http://www.onlinedown.net/soft/17721.htm去下载。

把msi插件解压到任意位置，然后执行TC，执行"配置"→"选项"，打开"设置"对话框（**如图3**），依次单击"压缩程序"→"设置压缩程序插件"，打开**如图4**所示的对话框，在"文件扩展名"右边的输入框中输入"msi"，再单击"新建关联"选择msi插件目录下的msi.wcx文件，最后单击"确定"安装即告完成。现在TC会把msi格式等同于普通压缩文档处理，我们只要在TC中双击MsnMsgs.msi即可查看其内容；

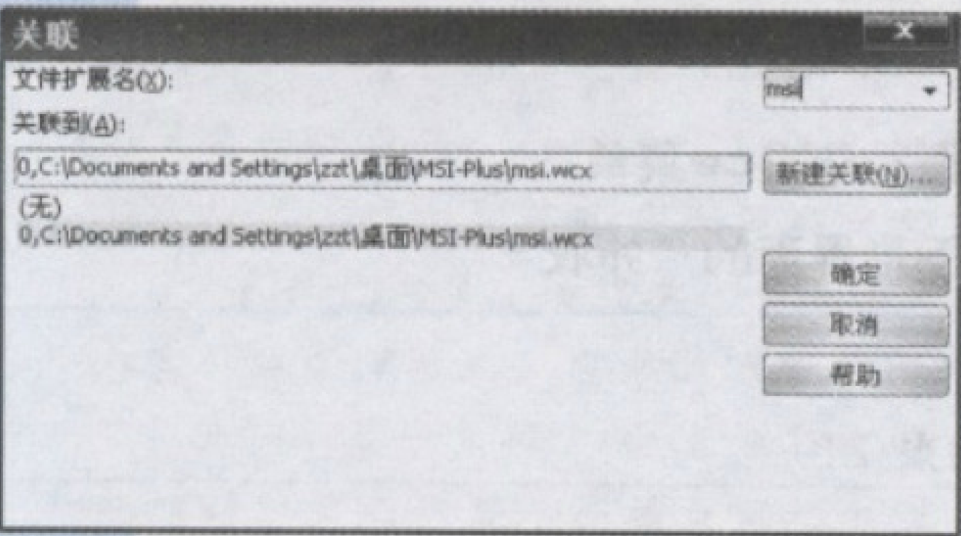


图4

第三步，把MSN安装包里的MsgrCore.cab文件提取出来，再用WinRAR解压即可得到一堆无扩展名的文件，只要仔细观察一下，你就会发现文件名中所包含的规律，比如msnmsgrexe这个文件，很明显，"exe"应该是扩展名，"msnmsgr"应该是主文件名，只要在中间加个"."，我们就可以得到一个正常的文件。

其它文件全部依此类推，最后运行msnmsgr.exe，熟悉的MSN登录窗口出来了，我们的绿色版MSN也就完成了。P

常用命令靠前排，轻松调教Office菜单

■辽宁 QS

Office是我们用得最多的办公套件，大家都知道，在Office中，每个菜单下面都有不少命令，当命令过多时为不占用空间Office就会自动让下拉菜单缩短，这时在最下面会出现一个"︾"标记（**如图1**）。很多时候我们需要的命令选项并不会出现在下拉菜单的上部，往往需要点击"︾"标记使所有的下拉菜单选项全部显示出来才能点击所需命令。另外，长长的下拉菜单往往会使人眼花缭乱，稍有不慎便会选错。其实，我们完全可DIY一下Office菜单，让常用的命令选项靠前排，将那些我们平时根本用不着的"冷僻"的命令放在最后面，或是干脆将其删除，还Office菜单简洁之身。我们以Word 2003为例，其它Office组件如Excel、Powerpoint与此相似。

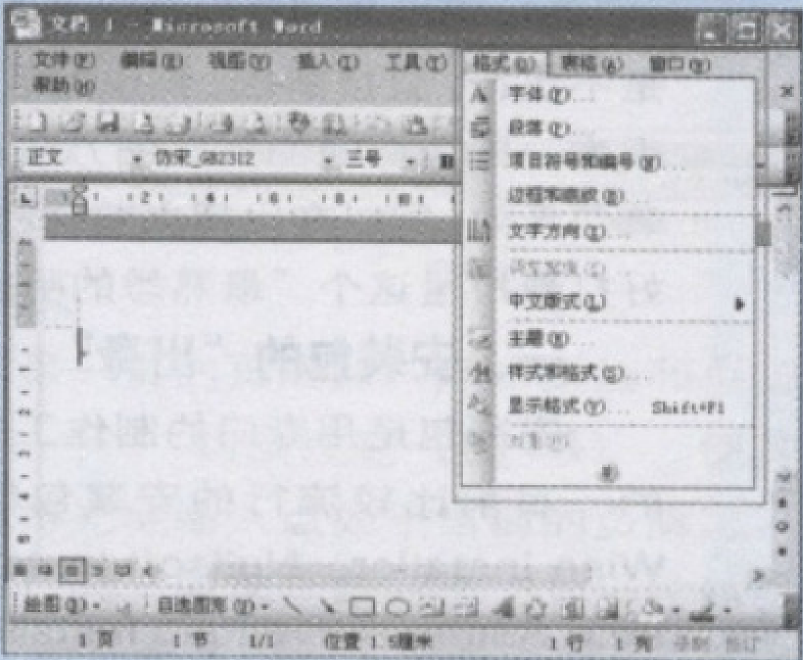


图1

实例1：将常用命令移到菜单的顶部

第1步：执行Word后，点击菜单栏的"工具"→"自定义"，在弹出的自定义窗口中，点击"命令"，在"类别"列表框中点选"内置菜单"，在右侧的"命令"列表框中会列出Word所有的内置菜单（**如图2**）。

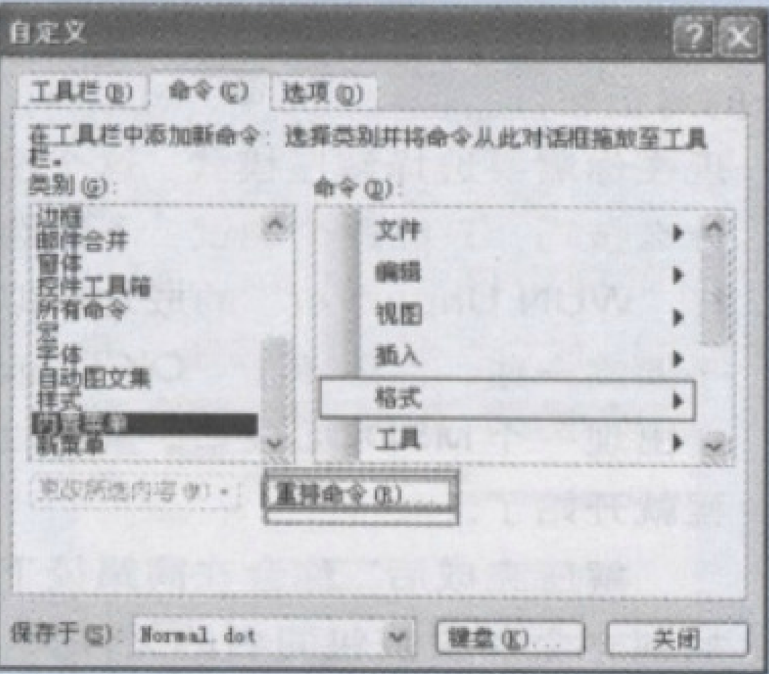


图2

小提示：其中一些内置菜单命令在Word菜单栏是没有的，如果我们想添加，只需在右侧"命令"列表中将具体命令拖放到Word菜单栏即可。

第2步：点击"重排命令"，我们就可任意排列Word菜单栏中的各个命令选项了，以"格式"菜单为例。在"菜单栏"下拉列表中选择"格式"，在"控件"列表框中就会列出"格式"菜单下面的所有命令选项（**如图3**），从中选择具体命令，然后通过右侧的"上移""下移"按钮就可把常用命令移动到顶部。对于冷僻命令或根本用不着的命令，我们也可点击"删除"按钮将其彻底删除。

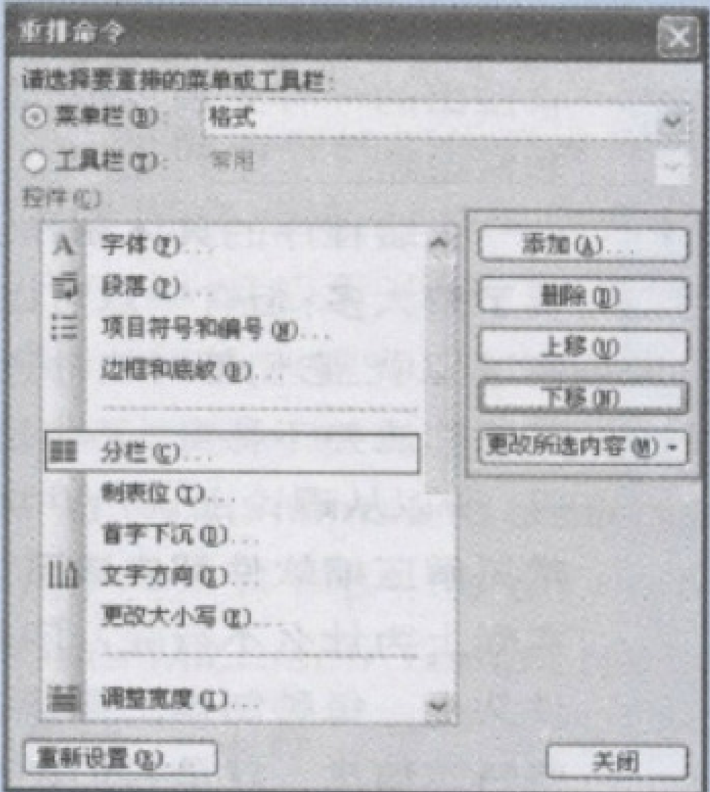


图3

第3步：为彰显个性，我们还可点击"更改选项内容"，从下拉菜单中为具体的命令进行"重命名""更改图标"等多项个性化的操作（**如图4**）。

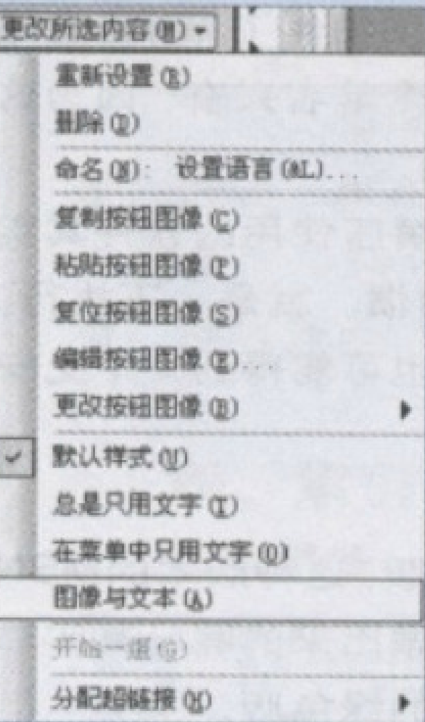
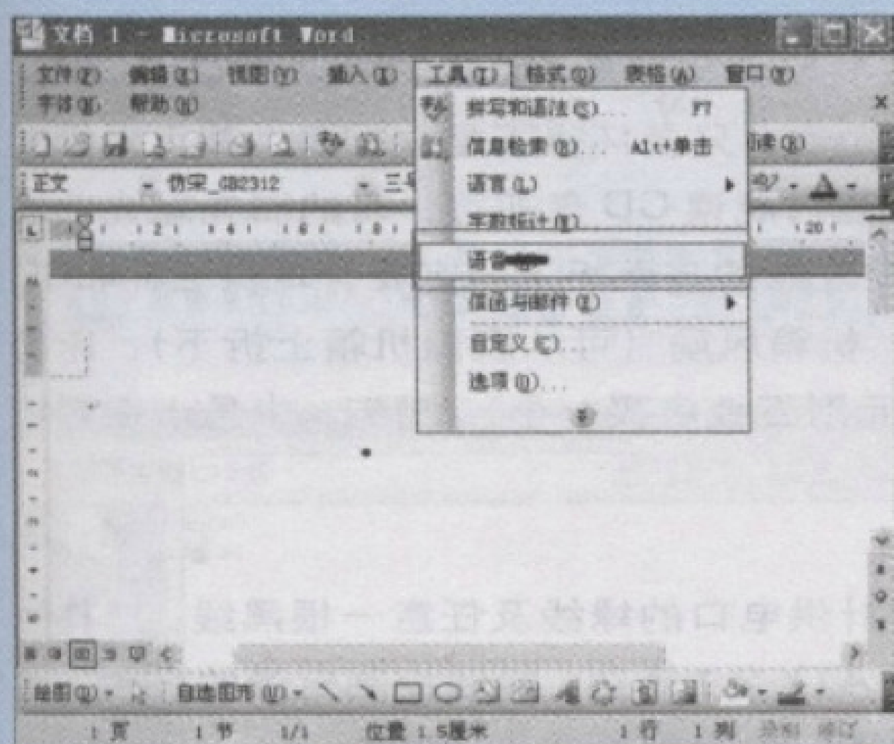


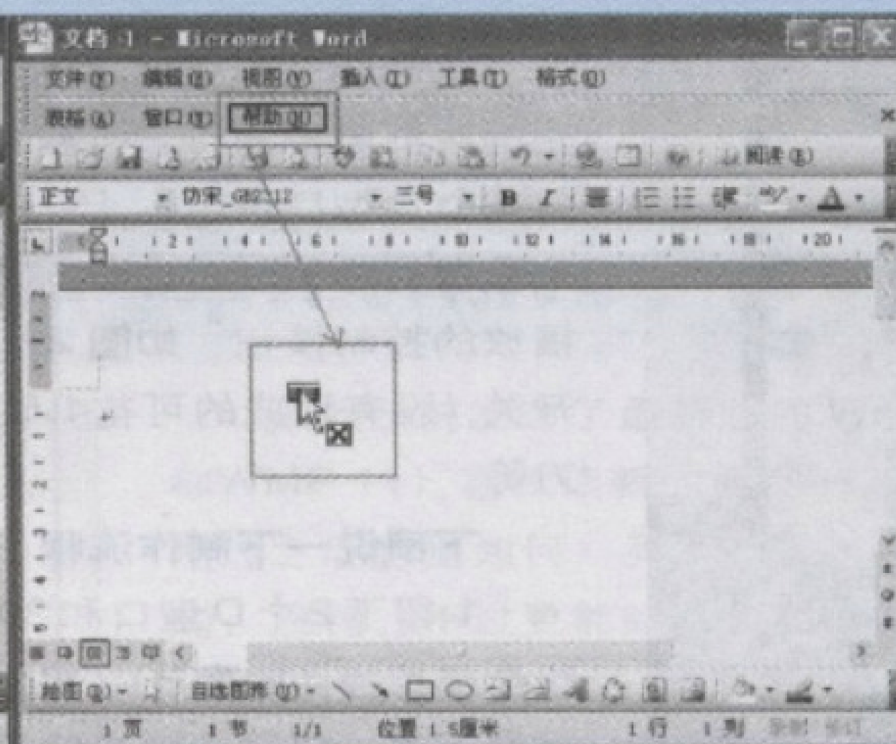
图4

小提示：在操作过程中，我们可随时点击"重新设置"来撤销更改。

实例2：冷僻命令巧删除

除了实例1中我们讲到的删除冷僻命令的方法外，我们还可利用快捷键，对冷僻命令进行快速删除。当发现某条命令自己根本用不到时，首先按下组合键"Alt+Ctrl+-（短横键）"，这时屏幕上便会出现一条黑色的短粗线。接下来，点击一下Word菜单的某一菜单，使下拉菜单显示出来，最后在不需


图5


图6

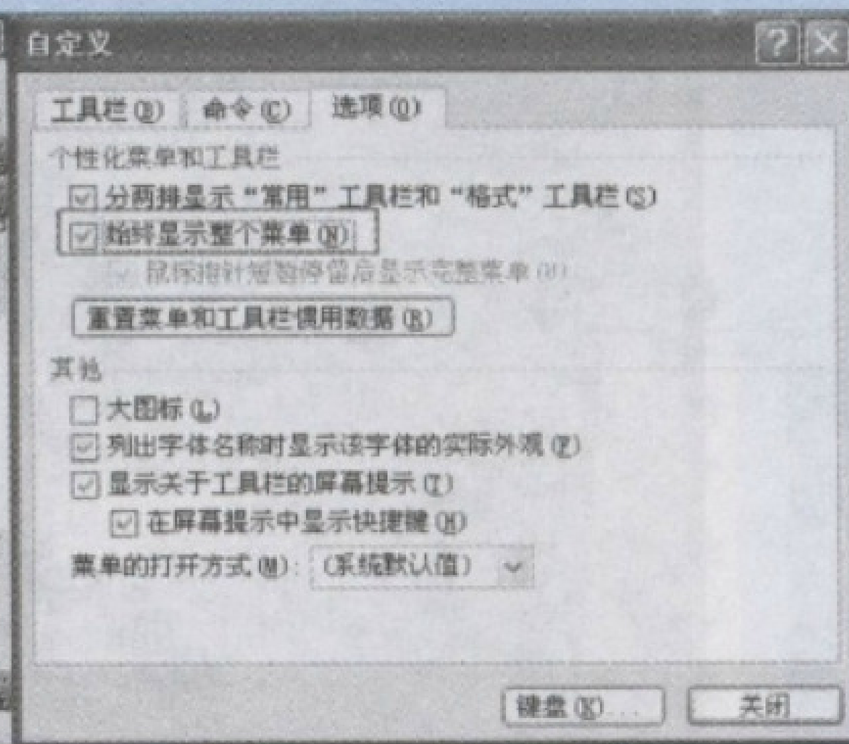


图7

要的菜单命令上点击一下，即可将其删除（**如图5**）。

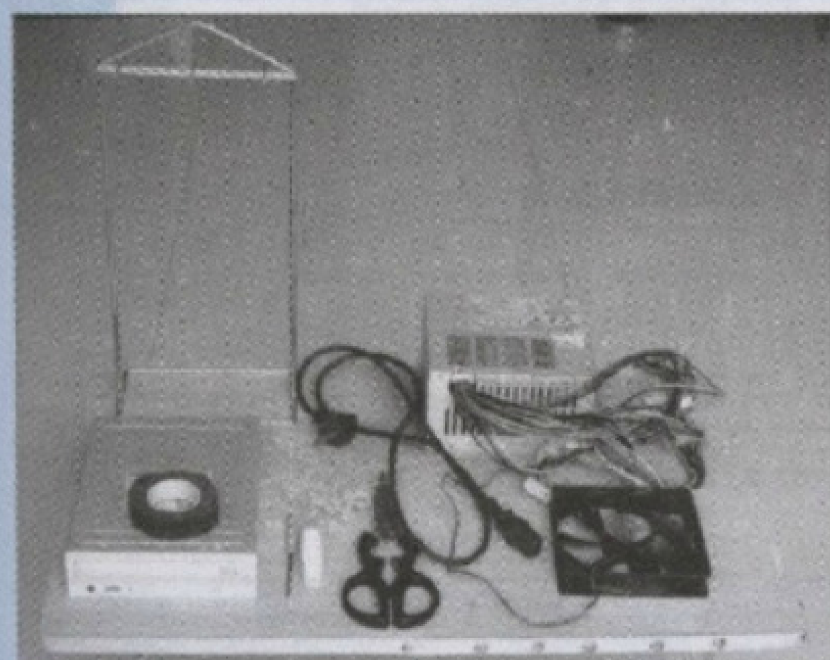
如果我们想删除掉整个的菜单怎么办？例如我们想把无用的"帮助"菜单删除，那么首先按下"Ctrl+Alt"组合键，或是"Alt+Shift"组合键，然后用鼠标按住"帮助"菜单，拖动到Word正文区，当鼠标指针变成一个带"X"号的按钮时松开鼠标（**如图6**），就可将整个菜单删除了。

实例3：让Word始终显示完整菜单

当下拉菜单中的命令较多时，Word会自动缩短菜单，并在下部显示一个扩展标识"︾"，如果你不喜欢，我们完全可让Word始终显示完整的菜单。点击菜单栏的"工具"→"自定义"，在弹出的自定义窗口中，切换到"选项"，将"始终显示整个菜单"复选框打上对勾（**如图7**），点"确定"，以后Word就会始终显示整个菜单了。

利用PC废旧配件制作风扇和CD播放机

■北京 小虫


图1

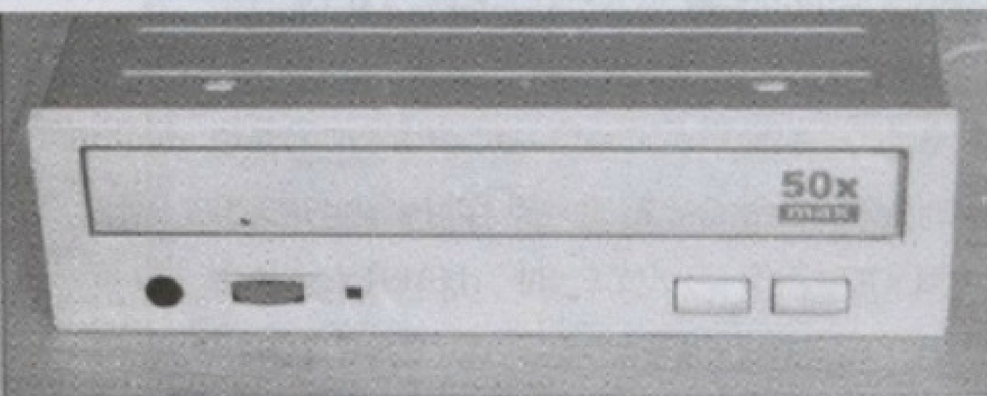
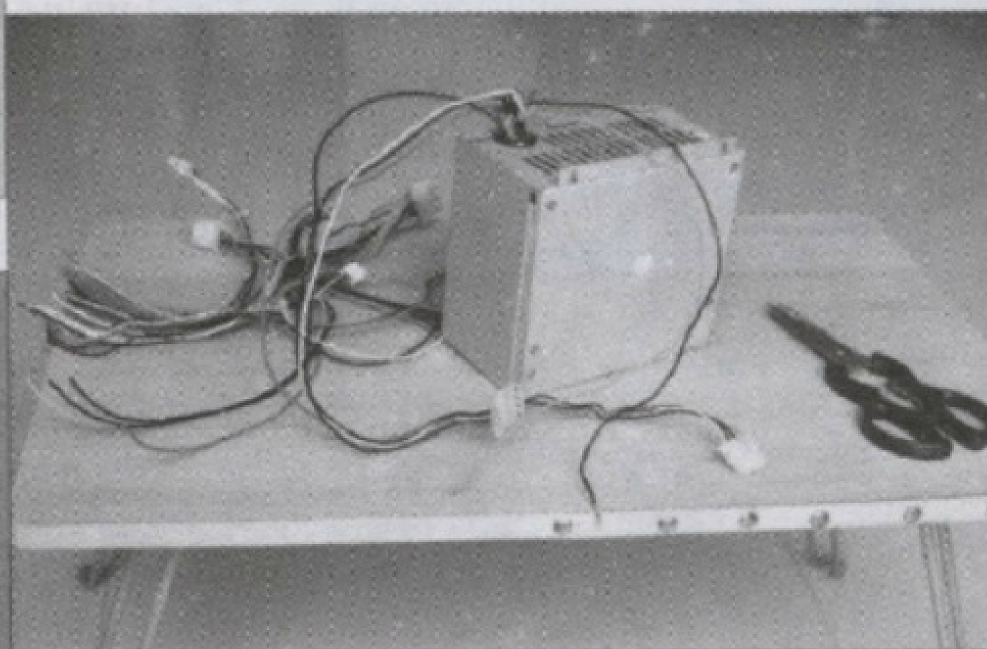
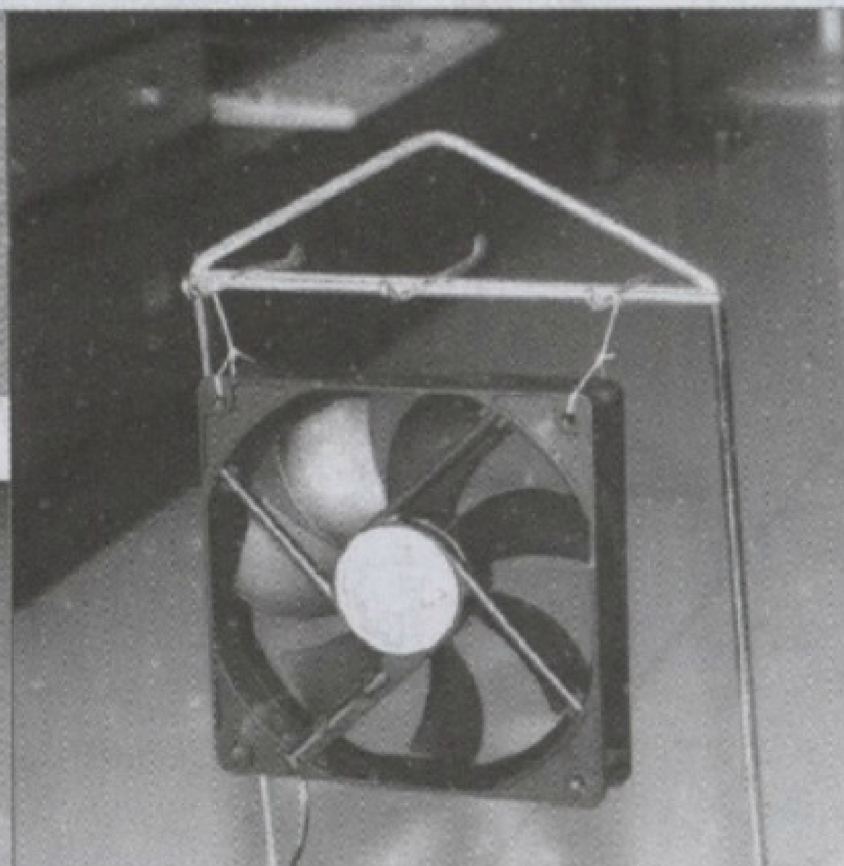


图2


图3


图7

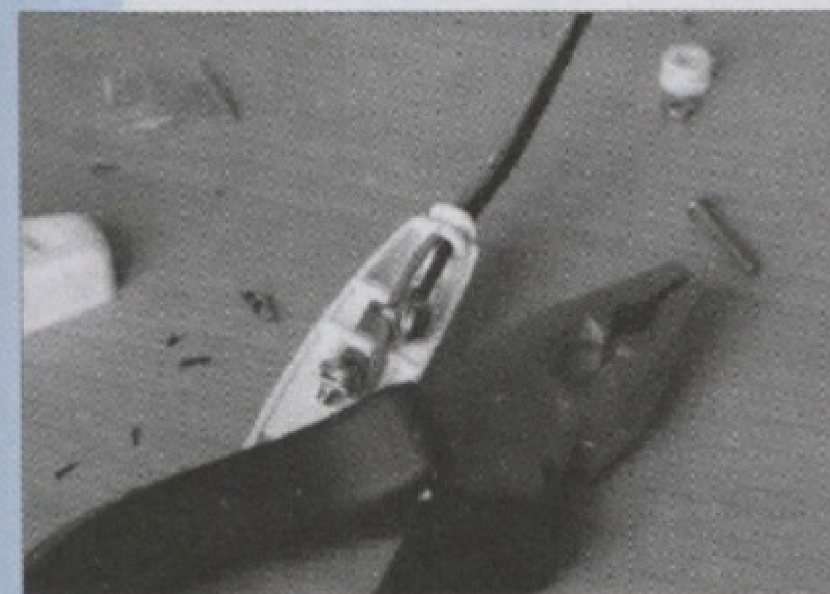
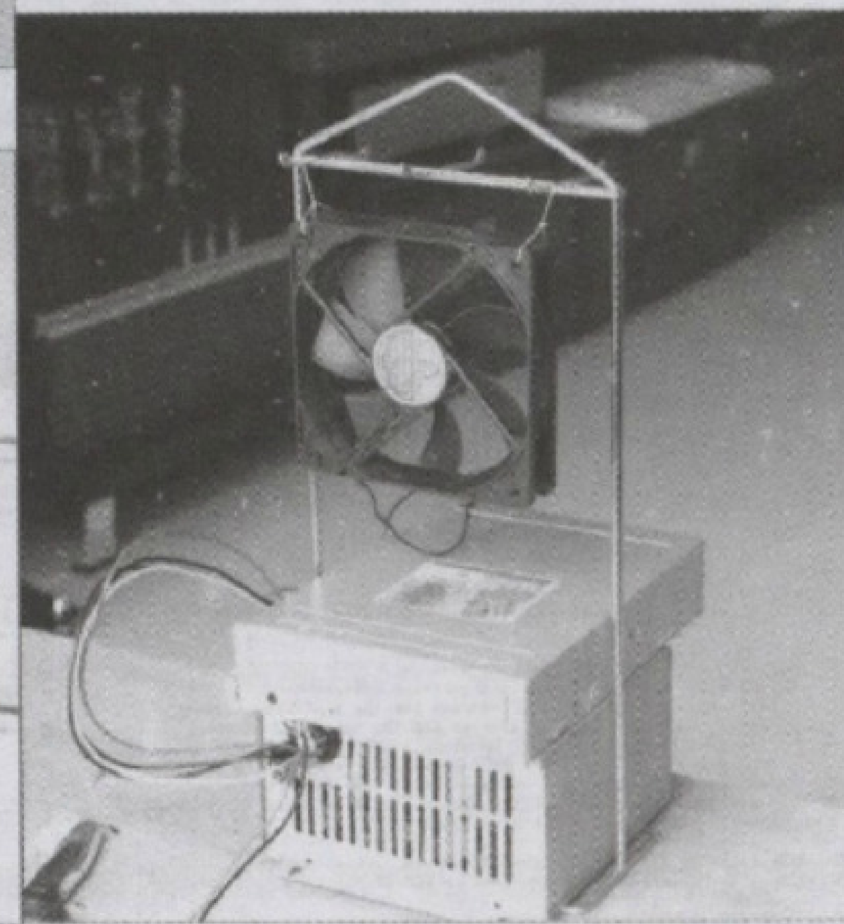
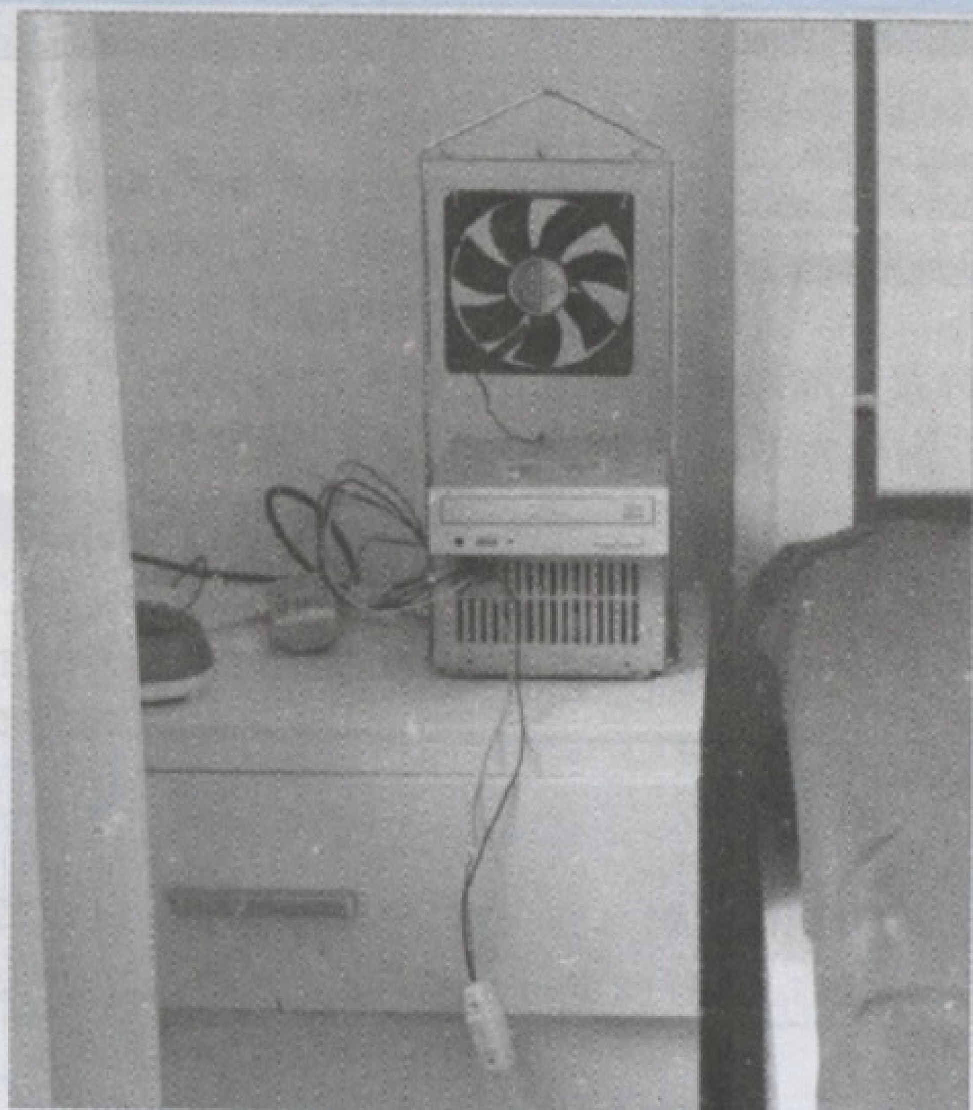

图4


图5


图6


图8


图9

先介绍一下要使用的主要配件和工具（**如图1**）——PC电源（能用的废旧电源即可，不需高负载，只要坏得不是很彻底，都可轻松支持2个D型口供电）；PC光驱（能读CD盘即可，有的旧光驱光头老化可自行调节激光功率，需要注意的是面板上一定要有耳机插孔和CD播放的控制按钮，**如图2**）；机箱风扇（可从废旧机箱上拆下）；床头开关（没有现成的可花1.5元到五金店买一个）；剪刀、中号十字螺丝刀等。

下面说一下制作流程

1.留下2个D型口和20针供电口的绿线及任意一根黑线，把其他线全部剪掉（**如图3**）。根据ATX 2.1规范，绿线控制电源的开关，黑线是地线，只要这两根线接通，电源就处在工作状态。

2.用螺丝刀把床头开关拧开，松开接线柱上的螺丝，把黑线和绿线分别缠在接线柱上，拧紧螺丝（**如图4**），把开关重新装上（**如图5**）。

3.用尼龙线穿过机箱风扇顶部的两个螺丝孔（**如图6**），挂在一个废旧台灯的架子上（**如图7**）。

4.把电源和光驱放在台灯架的底部（**如图8**），就可以整个拎起来带走啦（**如图9**）！

为命令行程序“穿上”图形界面的“外衣”

■河南 花的神明

试用办公备

在Windows中有很多命令行工具（如Ping、Netstat等），它们具有体积小巧、运行速度快、功能强大等特点，是维护系统不可缺少的好帮手。但命令行工具都没有图形界面，必须到CMD窗口中运行，同时由于命令行程序往往需要手工输入一些参数，相比之下在方便性上不及普通的应用程序。特别是对初学者来说，想熟练掌握这些实用工具并不容易。如果能让命令行程序“穿上”图形界面的“外衣”，可有效提高命令行程序操作的效率。使用GUI for All（下载地址：http://www.vmiao.com/vmiao1230/200606/19_160053_gui.rar。）这款绿色工具软件可将命令行程序加上图形用户界面，方便我们的工作。

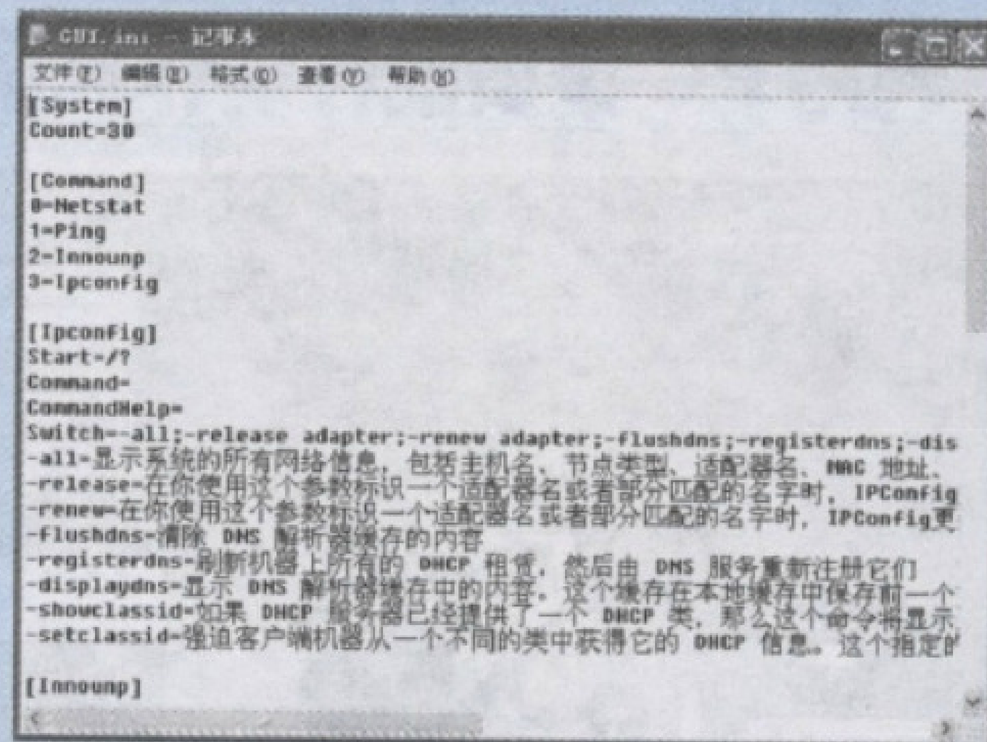
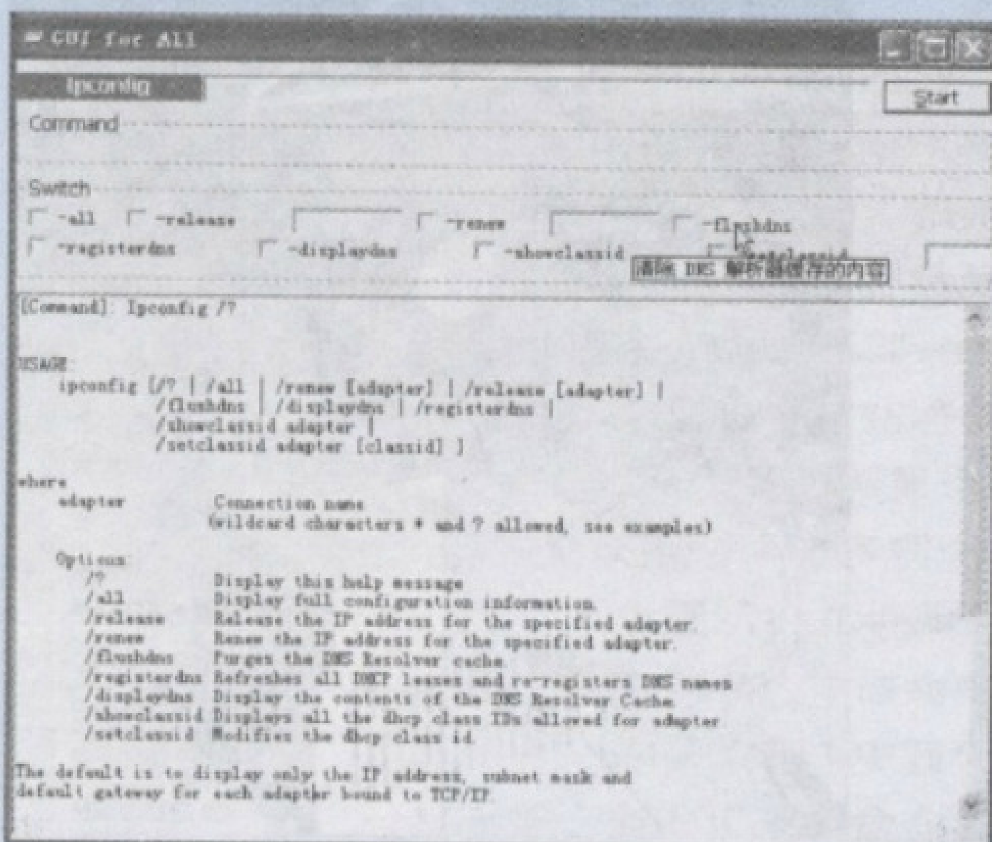


图1

实际上，在GUI for All中已预设了Netstat、Ping等常用的命令行程序。将下载的压缩包解压后，执行其中的GUI.exe程序，在GUI for All主窗口点击左上角蓝色区域，弹出菜单中会列出所有的命令行程序名称。选择某个命令，在“Switch”栏中列出所有的命令参数，将鼠标移动到指定的参数上，就会在弹出的提示栏中看到其功能说明，在下面的文本框中会显示该命令的功能以及各参数用途的详细说明。在“Switch”中勾选需要的参数名，或输入相应的查询数据，点击“Start”按钮就可执行命令了，执行的结果数据会出现在窗口底部的文本框中，这样就可在图形界面下轻松使用命令行程序了。

当然，GUI for All自带的命令行程序毕竟有限，用户可根据需要对其中的GUI.ini进行调整，将命令行程序的各项参数添加到该配置文件中，就使实现在图形界面中进行操作。这里以添加“Ipconfig.exe”查询IP地址命令为例介绍其设置方法。用记事本打开GUI.ini文件，在其中的“[System]”字段下的“Count=”中设置包含命令行程序的数量，程序默认支持30个命令行。在“[Command]”字段中按照顺序添加命令行程序名称。因为GUI for All已经内置了三个命令行程序，因此在本例中在该字段下新添加一行数据“3=IPconfig”。在“[Command]”字段下方新建一个字段，格式为“[具体的命令名称]”，本例中新建字段名称为“[Ipconfig]”。在“[Ipconfig]”字段中输入该命令行程序的参数，其中在“Start=”中设置需要执行的命令的起始参数，一般可设为“/?”或者空值。在“Command=”要执行的命令的功能参数，多个参数以“;”分割，在其下逐一列出每个功能参数的详细说明，功能参数一般可以设为空。在“Switch=”要执行的命令的选项参数中，多个参数以“;”分割，在其下逐一列出每个选项参数的详细说明，具体格式为“功能参数（或选项参数）= 提示信息”（**如图1**）。当配置完GUI.ini文件后，按照上述介绍的方法，在GUI for All主窗口选中“Ipconfig”命令，在“Switch”栏中选择需要的参数（**如图2**），点击“Start”按钮就可在图形界面中执行“Ipconfig”命令。依此类推，可将各种Windows自带的各种命令行程序集成到GUI for All中，因为GUI for All是纯绿色软件，可以很容易地共享给


图2

别人使用。需要指出的是，如果需要将第三方命令行程序也集成到GUI for All中，使之也能够在图形界面下运行，则需将该命令行程序复制到系统盘的"\Windows\system32"文件夹中，这样配置起来就简单多了。

让WMP 11打开窗口默认显示rm/rmvb文件

■辽宁 乔珊

奇门遁甲

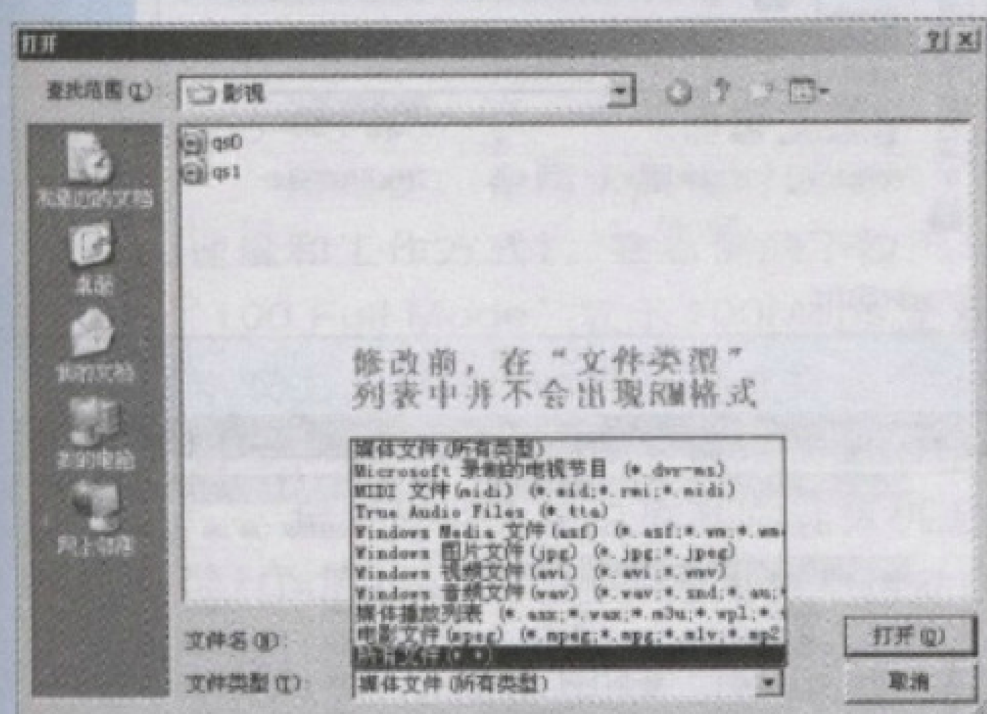


图1

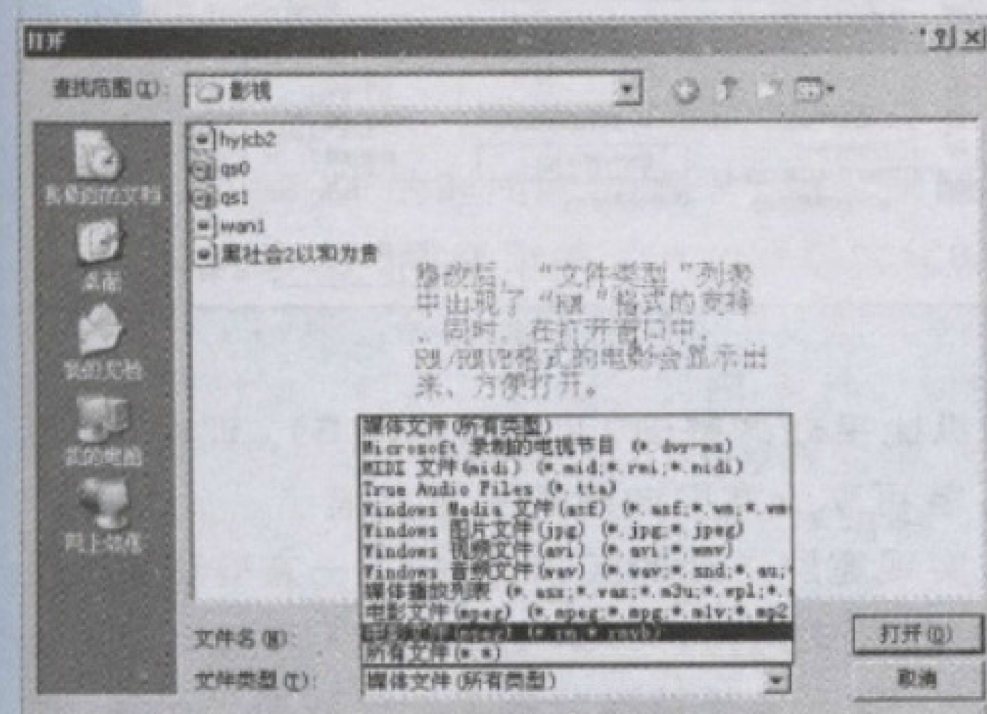


图2

微软日前发布了最新版的Windows Media Player 11（以下简称WMP 11），喜欢追新的朋友一定是在第一时间下载进行了试用。试用过之后感觉如何？界面更加美观了，使用更加符合人性化了！是的，没错，不过更能给我们惊喜的是WMP 11已能够正式支持rm/rmvb格式电影文件的播放了，这样我们就再也不必借助于第三方插件来播放rm/rmvb格式的电影文件了。但默认情况下，尽管WMP 11能够正常播放rm/rmvb格式的电影文件，在WMP 11的打开窗口中却并不会出现"rm/rmvb"格式的选项（**如图1**），每次要播放rm/rmvb格式的文件，必须点选"全部文件"才能够显示出来，十分麻烦。既然WMP 11能够正常播放rm/rmvb格式的文件，那么，不妨让打开窗口中显示出"rm/rmvb"格式的选项，以方便打开文件。

第1步：点击"开始"→"执行"，在弹出的执行对话框中输入"REGEDIT"，回车后打开注册表编辑器。

第2步：展开如下分支：[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\MediaPlayer\Player\Extensions\Types]，在右键窗格中右键点击，新建一个字符串值，命名为"11"，双击，在弹出来的编辑对话框中，将其数值数据设置为"*.rm;*.rmvb"。

第3步：展开如下分支：[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\MediaPlayer\Player\Extensions\MUIDescriptions]，在右侧的窗格中新建一个名为"11"的字符串值，双击，在弹出来的编辑窗口中，将其数值数据设置为@C:\WINDOWS\INF\unregmp2.exe,-10003。

第4步：最后退出注册表编辑器，并重新执行WMP 11即可。现在，点击菜单栏的"文件"→"打开"或直接点击工具栏上的"打开"按钮，在打开窗口中是不是已显示出了rm/rmvb格式的相关选项呢（**如图2**）？好了，以后再使用WMP 11播放rm/rmvb格式的影片就简单多了。

普通显示器上实现宽屏游戏两法

■北京 小杠子头



图1



图2

随着液晶显示器价格的跳水，许多新配机的游戏发烧友都把LCD甚至是宽屏LCD作为自己的标准配置。宽屏游戏的好处是显而易见的，它不但更符合人眼的视觉习惯，且16：9或16：10的游戏画面与传统的4：3画面相比，在保证纵向画面不被遮挡的情况下，左右两侧多出了1/4左右的画面，玩家的视野更宽阔，这对射击、竞速类游戏尤其大有益处（**如图1、2**）。但其实如果你不在乎屏幕上下两个窄条的画面损失，在普通显示器上也可以选择1280×720等"特殊"分辨率"模拟"宽屏游戏。一般来说，宽屏显示器在驱动中就提供了对特殊分辨率的支持，而普通显示器上如果不加设置，即使在游戏中选择了特殊分辨率进行游戏，得到的也是被挤压过的游戏画面。那我们应该如何进行设置呢？

一、在显卡控制中心中设置。

目前，NVIDIA较新版本的显卡驱动都能完美地支持特殊分辨率。在桌面点击鼠标右键，进入显卡的控制中心界面，在左侧列表中点选“屏幕分辨率和刷新率”一项，将新开界面中默认的“居中输出”改为“固定纵横缩放比例”。应用后进入游戏，只要游戏本身支持特殊分辨率，就可显示横纵比正确的画面了。

二、求助第三方软件。

ATI显卡的驱动中对特殊分辨率的支持不是很好。对于宽屏显示器，在其控制中心里打开左侧列表中“显示器属性”下的“属性”选项卡，将“居中保持”一项改为“全屏拉伸”即可实现和NVIDIA相同的效果。但对于普通显示器，ATI显卡的控制中心并不开启这一功能。这里我们尝试用功能强大的显示功能配置工具PowerStrip来实现这一目的。

启动PowerStrip，右键点击系统托盘里的软件图标，选择“显示器设定”→“设定”→“进阶时序选项”，最后打开“自定分辨率”界面。我们以添加1280×720的分辨率为例，在“屏幕高宽比例”一项中点选“16：9”，在“新增分辨率”一项中填入“1280”和“720”，最后点击右下方的“新增分辨率”按钮将分辨率加入预设（在此，程序可能要求玩家重启系统以验证是否可添加这一分辨率，这时需重启系统进入PowerStrip，重复以上步骤）。程序会提示是否将屏幕转换到新增的分辨率（**如图3**），选择“确定”，屏幕分辨率就会转换到1280×720，但画面仍挤压为满屏显示。现在关闭“自定分辨率”界面，在“进阶时序选项”界面中你会看到“位置和尺寸”的选项，利用这里的细节功能将显示区域调整到正常比例（主要是调整纵向比例，**如图4**），可比照屏幕上汉字的横纵比，耐心地将横纵比手动调整到1即可（**如图5**）。现在，只要进入游戏前启动PowerStrip，就可享受宽屏游戏的视觉盛宴了。

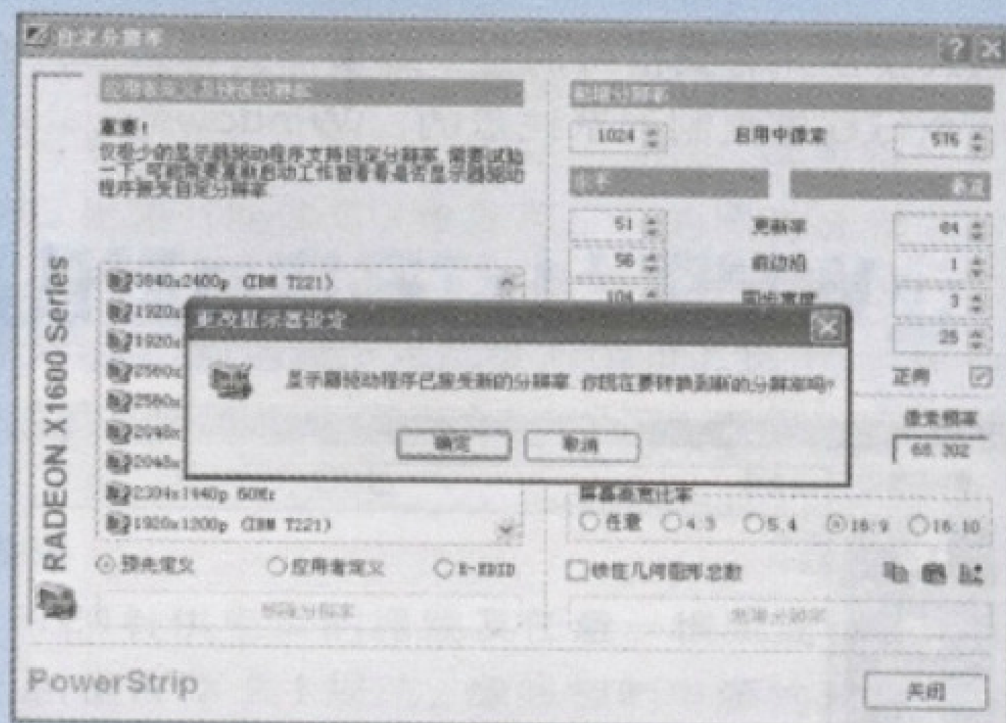


图3

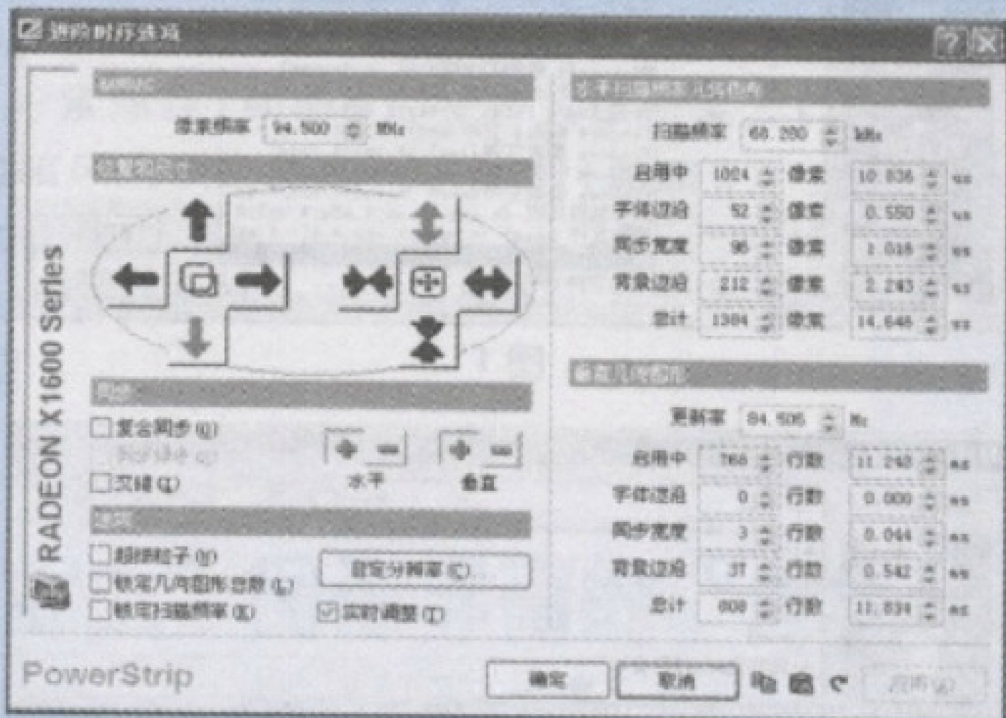
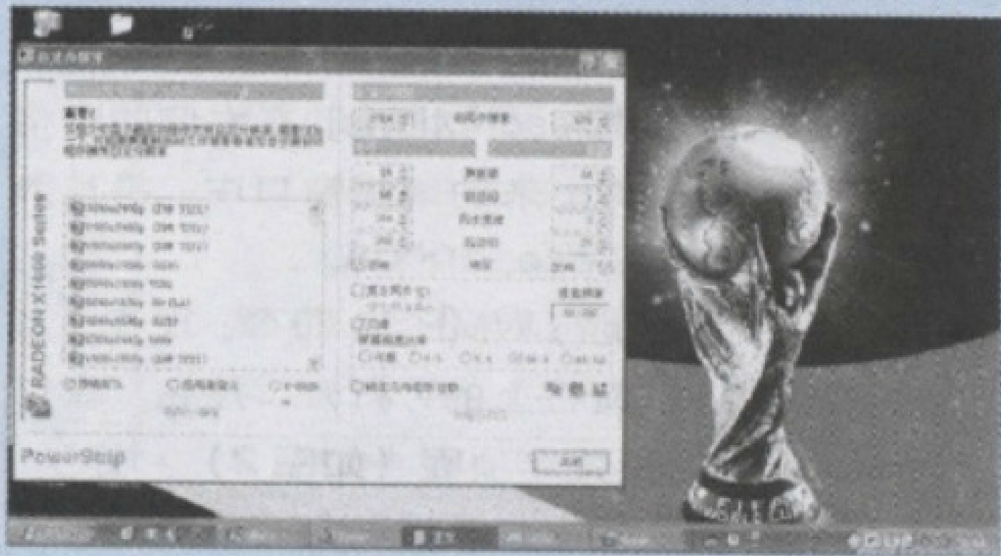


图4


图5

关于如何在普通显示器上实现宽屏游戏的问题，论坛上一直有玩家在提问。这里要明确两点：首先，游戏要支持特殊分辨率，否则无论怎么设置也不会得到大家想要的效果；其次，现在支持特殊分辨率的游戏虽然不多，但近一两年来发售的PC游戏大多可通过修改配置文件或使用专门的修改程序实现对宽屏的支持，关于具体的游戏列表和修改方法，大家可以去专门的宽屏游戏讨论网站http://www.widescreengamingforum.com寻找答案。

原来是“动态调整”惹的祸

■甘肃 杨兴平

笔者家庭网络中的两台计算机安装都的是Realtek RTL8139的10Mbps/100Mbps自适应网卡，在这样的一个网络中传送10MB左右的数据，按常理应在几秒钟内就可完成传输，可事实上却常常需要好几分钟，这是怎么回事呢？经多方询问和查证，笔者终于发现这是由于10Mbps/100Mbps自适应网卡在不断地动态调整传输速度引起的。

提示：传输速度是指网卡每秒钟接收或发送数据的能力，单位是Mbps（兆位/秒）。目前主流的网卡主要有10Mbps以太网卡、100Mbps以太网卡、10Mbps/100Mbps自适应网卡、1000Mbps即千兆以太网卡以及最新出现的万兆网卡5种。

原来，在正常情况下10Mbps/100Mbps自适应网卡发送数据时，会先和对方网卡进行协调，以便决定当前传输速度按10Mbps还是100Mbps速度来进行。如果对方使用的是100Mbps标准的网卡，那么自适应网卡将会自动以100Mbps标准来与对方主机通信；如果对方使用的是10Mbps网卡，那么自适应网卡将会把通信速度调整为10Mbps大小；而对方要是也使用10Mbps/100Mbps自适应网卡，那么本地网卡与对方网卡所进行的每一次通信，都需经过反复的协商和调整，以确定本次数据传输该以10Mbps标准还是100Mbps标准的速度来通信。如此一来，在频繁地反复协商和调整过程中，网络的传输速度就受到了影响。

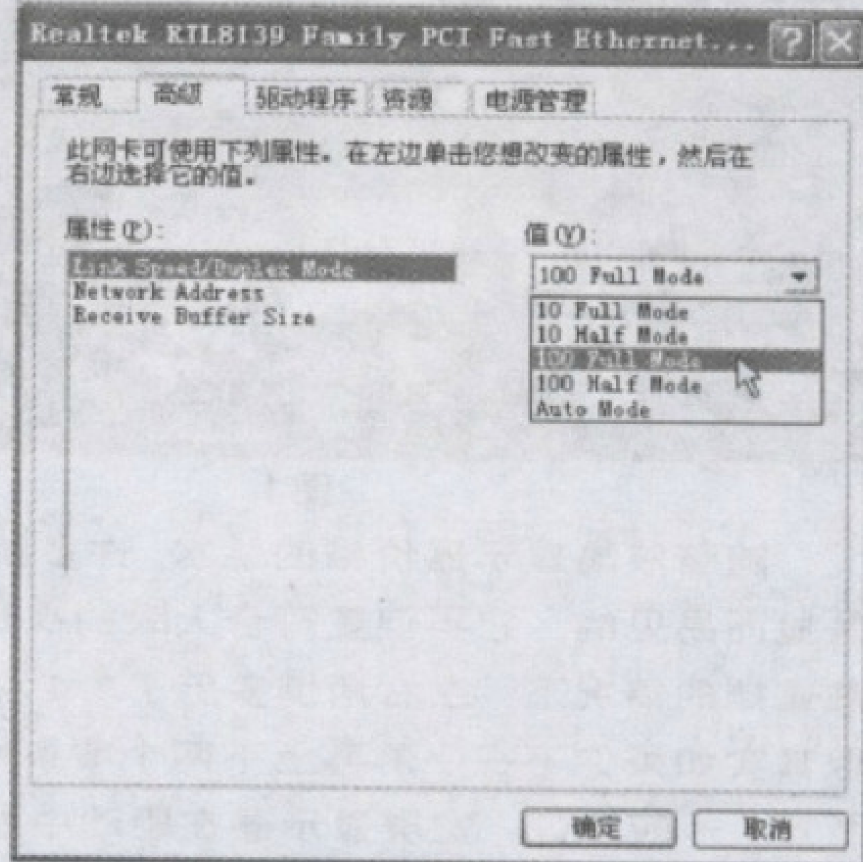


图1

从上面的分析中可看出，我们必须想办法指定10Mbps/100Mbps自适应网卡以固定的速度来通信，以避免实际通信速度受影响。现在的问题是将速度固定在10Mbps标准较好，还是固定在100Mbps标准较好呢？经过

测试，笔者认为以下的方案比较可行：

如果网络中的部分计算机安装的是10Mbps的网卡，从大局考虑，设置为10Mbps较好；如果网络中所有的计算机都安装的是10Mbps/100Mbps的自适应网卡，那么把所有的网卡都设置为100Mbps可得到最大的传输速度。下面是具体的操作步骤：

第一步：在Windows XP的控制面板中单击"网络连接"打开窗口，然后右键单击"本地连接"图标，在弹出的菜单中选择"属性"打开"本地连接"属性对话框。

第二步：在"本地连接"属性对话框上，单击"配置"打开该连接使用的网络适配器即网卡的属性对话框。

第三步：在网卡属性对话框的"高级"选项卡上，**如图1**所示，左侧选择"Link Speed/Duplex Mode"（连接速度和工作方式），在右侧的下拉列表框中，"Auto Mode"表示动态调整，"10 Full Mode"表示10Mbps全双工，"100 Full Mode"表示100Mbps全双工，"10 Half Mode"表示10Mbps半双工，"100 Half Mode"表示100Mbps半双工。Windows默认的选择是"Auto Mode"，也就是说在缺省设置下，Windows将动态调整网卡的通信速度，在这里，选择我们需要的速度，最后单击"确定"。

用同样的方法设置其它计算机上网卡的通信速度，这样，当网络中所有计算机网卡的通信速度都设置为10Mbps或100Mbps时，网卡通信将不再动态调整。P

关于时间同步问题的探讨

■安徽 屠志成

一、无法同步

Windows XP的时间同步是一个很实用的小功能，它可以让我们的电脑一直保持时间的精确。笔者在安装了一个经过优化的Windows XP系统之后，时间同步功能却出了问题。这个系统使用不久，我发现系统时间与实际时间不符，双击系统托盘处的时间，打开"日期和时间 属性"对话框，切换到"Internet 时间"选项卡，发现"自动与Internet时间服务器同步"没有被选中。原以为问题很简单，选中它即可解决。笔者选择了一个时间服务器，单击"服务器"后的"立即更新"，谁知却出现了出错提示："在获取最近一次同步状态时出错。RPC服务器不可用。"通过摸索，笔者解决了问题，同时对时间同步有了一定的认识。

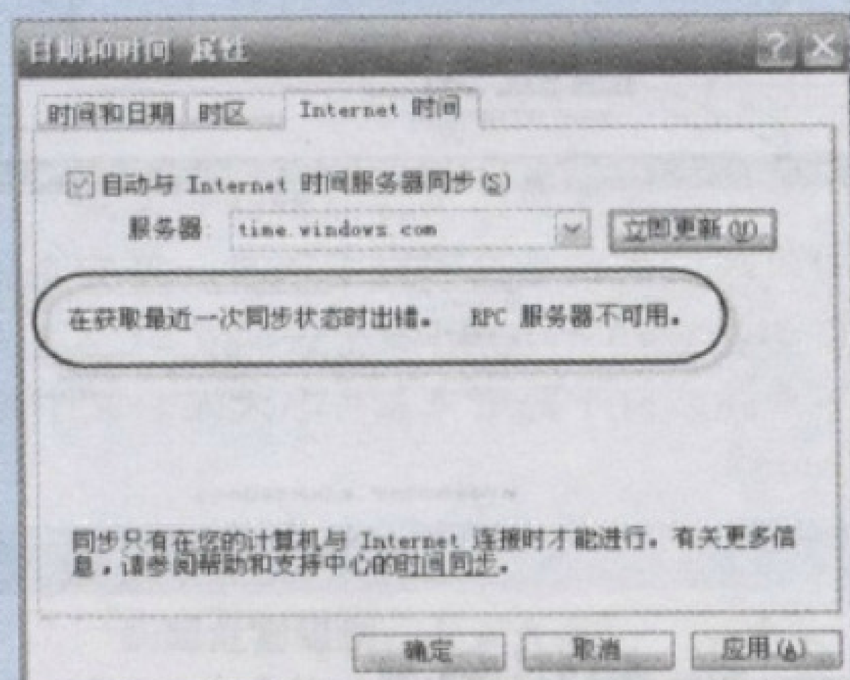


图1

二、不能同步的原因及解决的办法

1.不能连入互联网。这是个很幼稚的问题，连不上互联网，当然是没法同互联网中的时间服务器同步的。

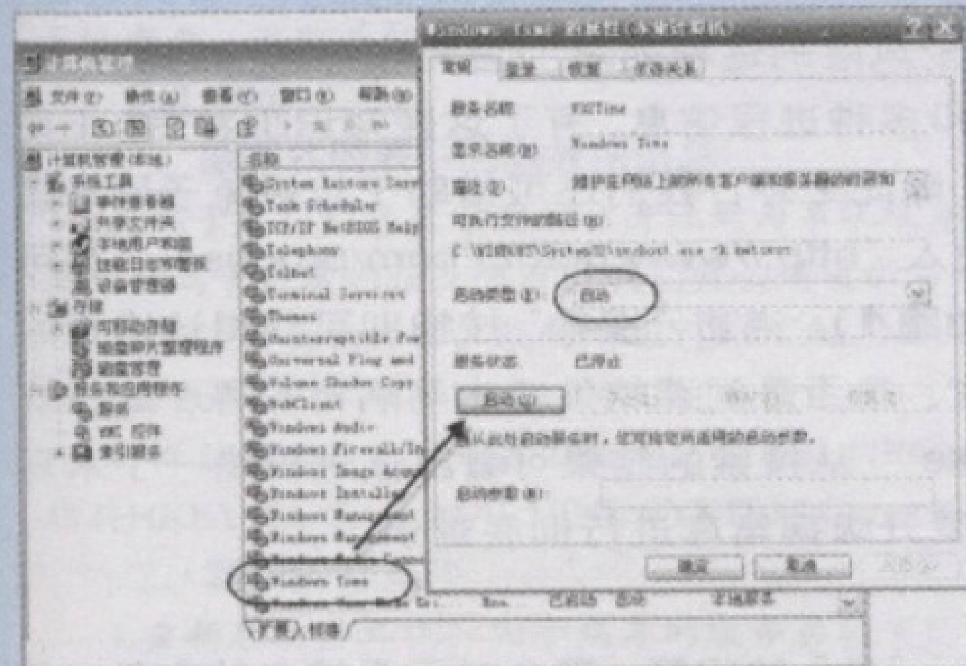


图2

2."自动与Internet时间服务器同步"选项没有被选中，这也很小儿科，选中就是。

下面着重谈谈后面的几种情况：

3.Windows Time服务没有启动，出错提示**如图1**。这个问题稍微有点复杂，具体说明一下。Windows Time服务默认是处于自动启动状态的，如果没有启动，通常是一些系统优化软件把它禁用了。可以这样启用它：在桌面上"我的电脑"图标上单击右键，选择"管理"，打开"计算机管理"窗口，单击左侧窗口中"服务和应用程序"前的"+"，展开它。然后单击"服务"，在右窗口的服务列表中选中"Windows Time"并双击它，打开"Windows Time的属性"，选择"启动类型"为"自动"，再单击"服务状态"下的"启动"（**如图2**），这样Windows Time服务就启动了，而且每次都会随系统启动而启动。

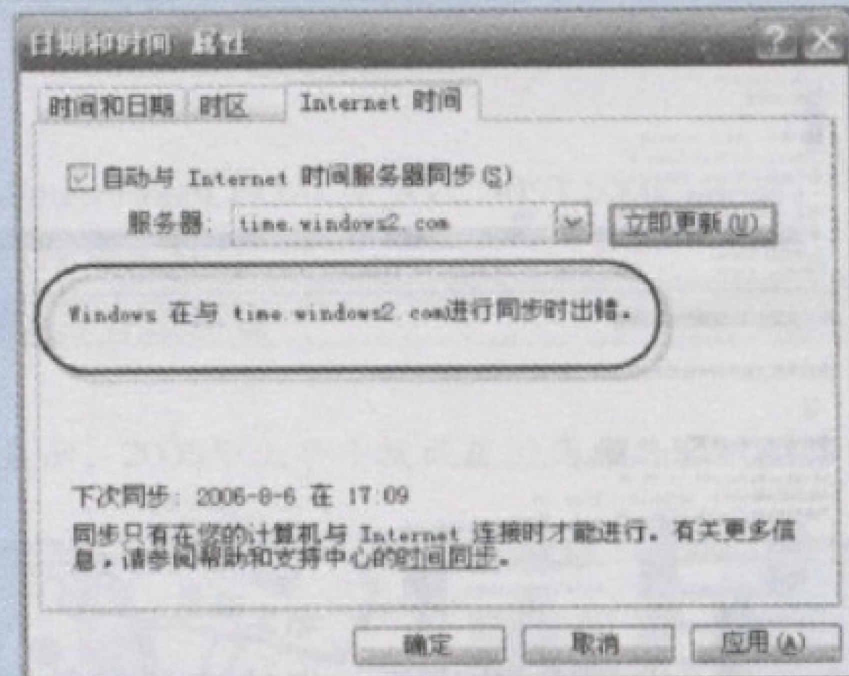


图3

4.时间服务器不可用。出错提示**如图3**。这不是我们的问题，但可想办法解决。这可能是时间服务器出了故障，也可能是网络不通畅。Windows XP已经内置了两个时间服务器地址：time.windows.com和time.nist.gov，如果这一个不行，可以换另一个。两个都不行的话，只有另找网上的时间服务器了，上网搜索一下很容易找到。找到后把它填到"服务器"文本框里，点"立即更新"试一下，不行再换，可以多找几个。但这只是临时的，它们不会保存到下拉列表中，如果想让它们常驻在下拉列表中，需要把它们添加到注册表里。

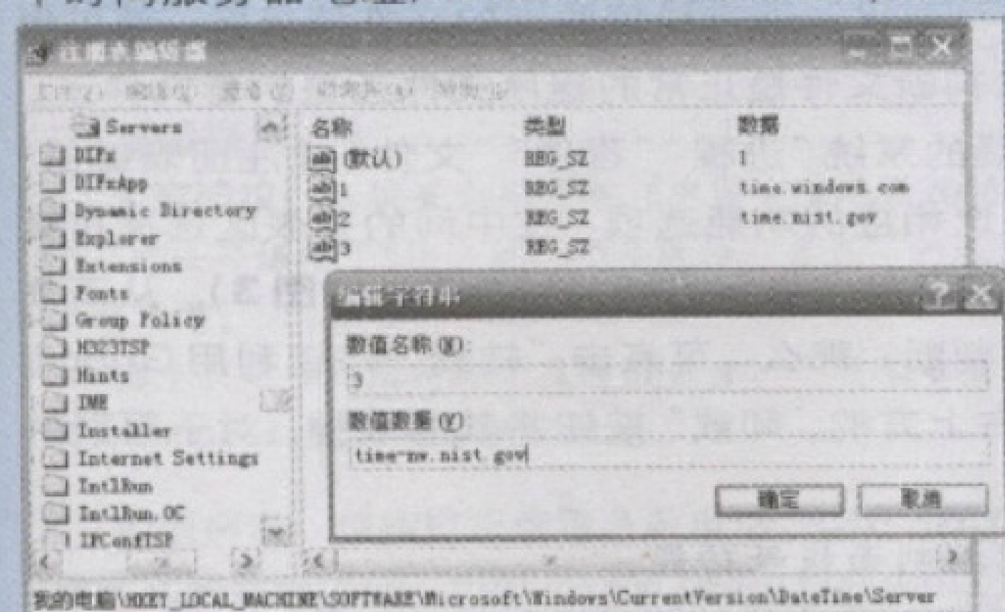
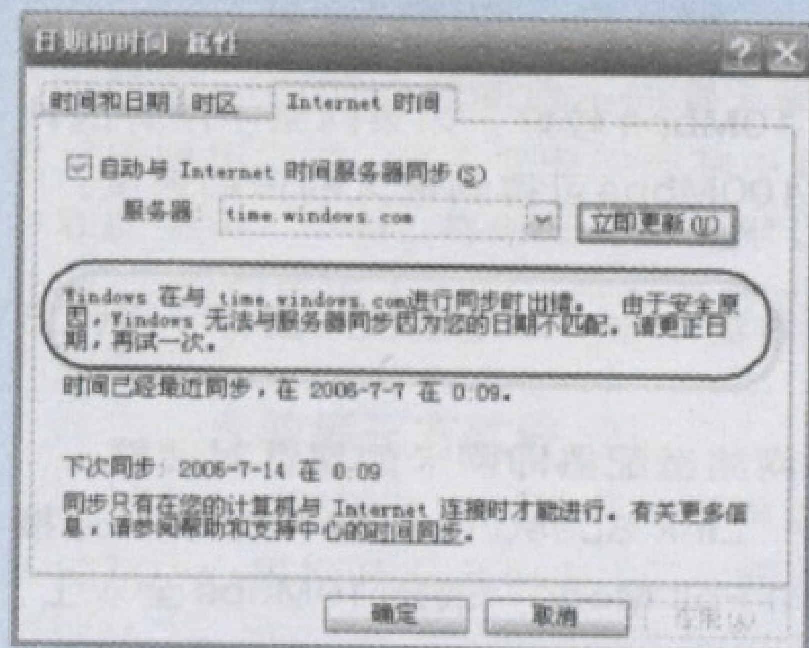
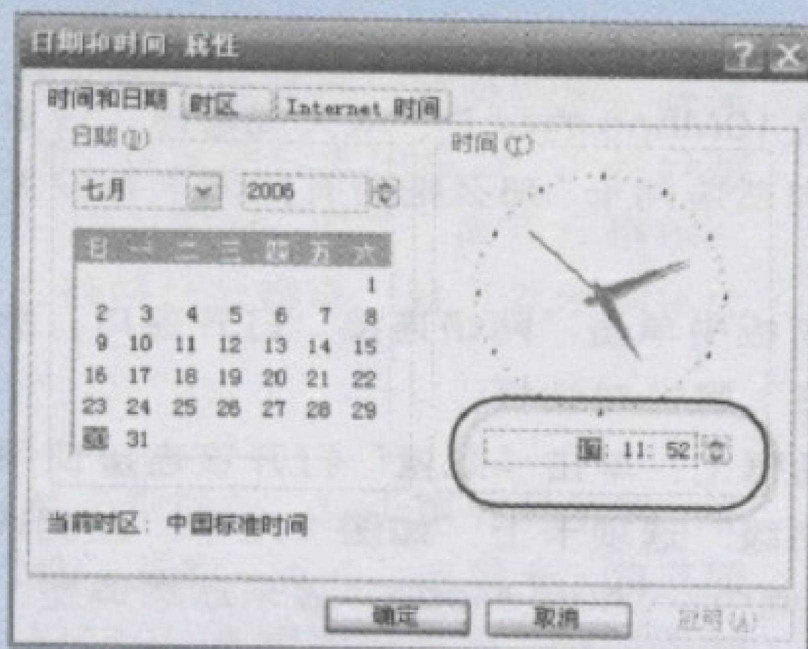


图4

在"运行"对话框中输入"regedit"，回车，打开注册表编辑器，在"编辑"菜单中单击"查找"，在"查找目标"文本框中输入Windows XP内置


图5


图6

的任意一个时间服务器地址，如“time.nist.gov”，回车，你会在[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\DateTime\Servers]分支下找到它们，名称分别为1、2，默认显示在文本框中的是与1对应的服务器。现在可在这里新建几个字符串值，名称分别为3、4、5等（数量自己看着办），双击其中一个，在“数值数据”中输入找到的服务器名，确定（**如图4**），其他的依此类推。

关闭注册表编辑器，再次打开“日期和时间 属性”对话框，你就会在时间服务器列表中找到刚才添加的服务器，下次再出现同步问题，就有更多的服务器可供选择了。

5.系统时间与服务器时间相差太多，出错提示**如图5**。如系统日期不对，就没法同步。在“日期和时间 属性”里把系统日期改为当前日期，时间改得尽可能接近正确时间（**如图6**），然后再同步，就可成功。

轻轻一点辨忠奸——如何识别病毒进程和文件

■辽宁 QS


图1

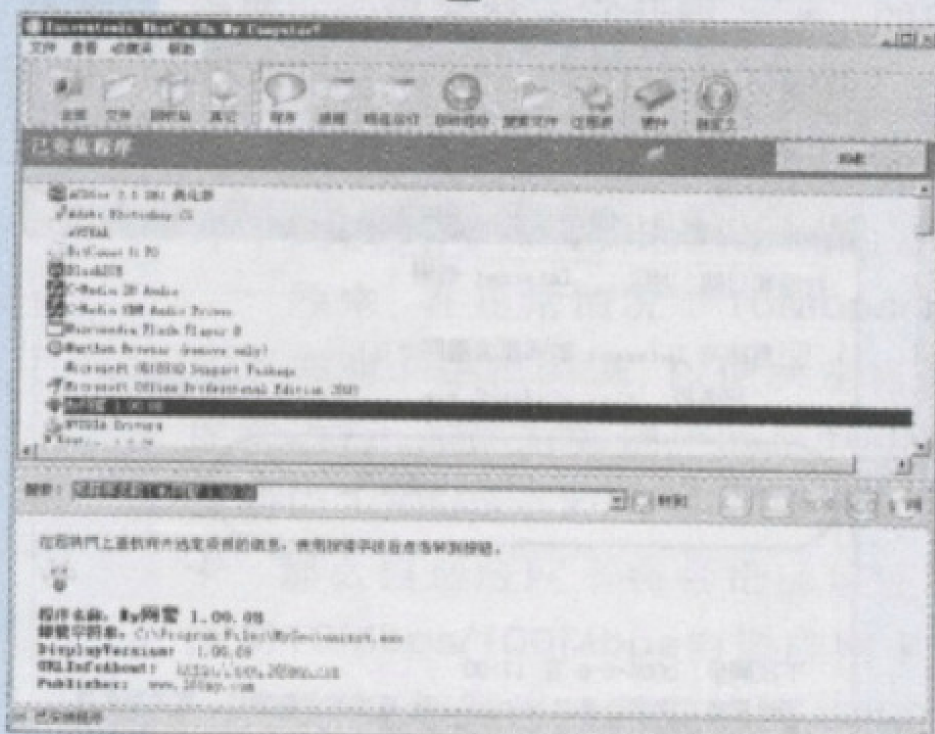
系统中突然出现的“进程”，是正常的系统进程，还是木马、病毒或流氓软件伪装的进程？从网络上下载的文件，是病毒还是一个合法的软件？收到的邮件附件中的文件，如何查找确认这些文件是病毒还是木马？诸如此类的问题困扰着许许多多的用户。确实，仅凭肉眼和经验我们很难做出准确判断，往往会将正常的进程、程序错误地判断为“坏人”，从而冤杀无辜。或者是将病毒判断为“好人”，让其逍遥法外、为非作歹。其实，借助于必要的工具，我们就可练就火眼金睛，做到轻轻一点，忠奸立辨！

一、进程检测，省时省心


图2

众所周知，现如今病毒、木马和流氓软件往往都是披着“进程”的外衣招摇过市，而进程数量的庞杂和用户进程知识的匮乏使我们很难辨别出进程的“忠”与“奸”。所以我们平时应该多了解和掌握一些进程的基本知识，而进程知识库是最好的选择。链接到“http://www.dofile.com”，其中提供了有关进程、安全方面的基础知识，在“存在安全风险的进程列表”“应用程序进程列表”“系统进程列表”数据库中包含有4000多种进程信息，有了这些知识积累后，无疑会大大提高我们的防“骗”水平。除此之外，我们还可借助于超级兔子网来查询可疑进程，进一步辨别忠奸。进入“http://www.pctutu.com/process”，将可疑进程名输入到搜索文本框中（**如图1**），点击“搜索”按钮即可获得该进程的详细信息，如进程的名称、制造者、是否是间谍软件或木马病毒等等，这样就一清二楚了。如我们输入“crss.exe”，从搜索的结果可看出该进程是一个木马进程（**如图2**）。遇到这种情况就要升级病毒库进行彻底查杀了。

二、全面检测，使用放心


图3

上述方法有效解决了进程“真”“伪”的问题，那么对于系统中的文件、自启动项目的“真”“伪”又该如何判断呢？可借助于Whats On My Computer（下载地址：http://www.crsky.com/soft/7627.html）。

运行Whats On My Computer（以后简称WOMC）弹出程序主界面，主界面设置符合现代主流软件的设计理念，分上中下三栏，最上方是菜单栏和工具栏，中间是与功能相关的项目列表区，下方是侦测到的文件信息区，通过信息区中的这些信息用户就可轻松判断文件是正常的程序文件还是病毒文件了。

WOMC可允许我们查询可疑的系统“进程”“程序”“文件”或注册表键值，使用方法很简单，在工具栏中点选相应的功能选项，在中间的列表区选择可疑文件、进程或程序，在下方的信息区就会显示出相关的信息（**如图3**），从而来判断真伪。如果还无法做出准确判断，那么，可点击“转到”按钮利用Google搜索引擎做进一步的查找工作。对于可疑的程序，我们还可利用列表右上方的“卸载”按钮将其卸载掉；对于可疑的自启动程序，除了可删除外，我们还可将其禁止掉。

小提示：WOMC还可侦测电脑的硬件设置、管理系统字体、使用控制面板等功能。

有了WOMC，是不是就等于拥有了一副火眼金睛，这下不用怕系统中“披着羊皮的狼”了吧！

永不关闭的在线Windows网络硬盘

■山东 王杰

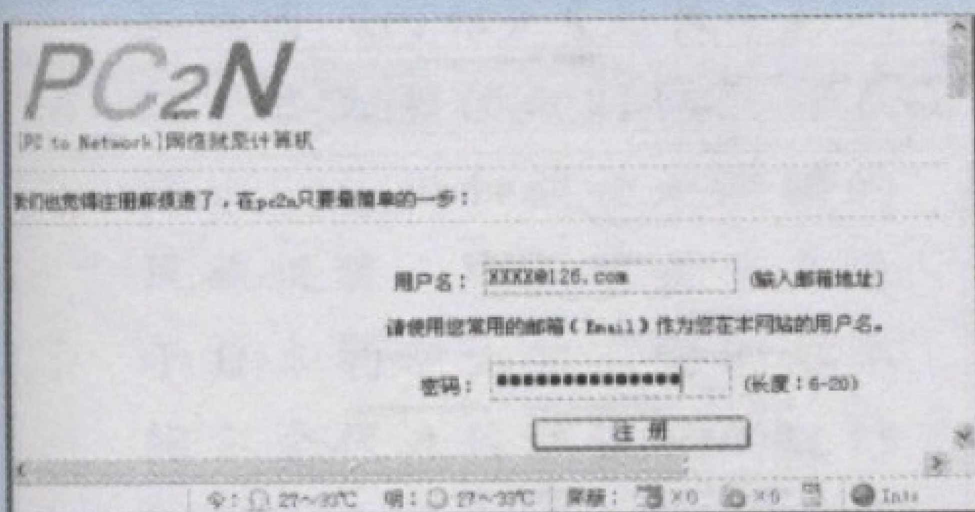


图1

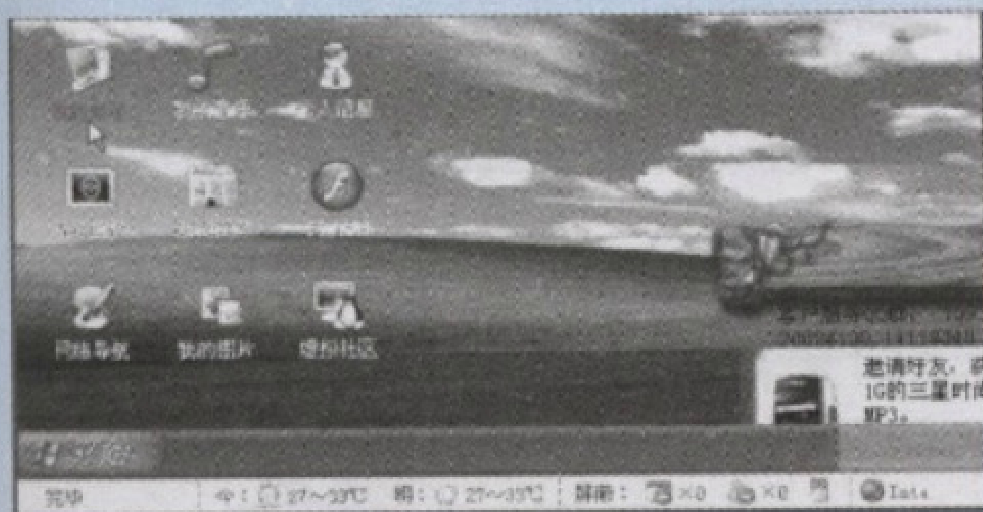


图3

时下，网络硬盘颇为吸引大家的眼球，然而这些网络硬盘中真正免费且存取速度快的并不多。这里我向大家介绍一个我一直在用的由pc2n网站提供的网络硬盘，它的容量是2GB，操作界面友好，真的就是一个在线的Windows。

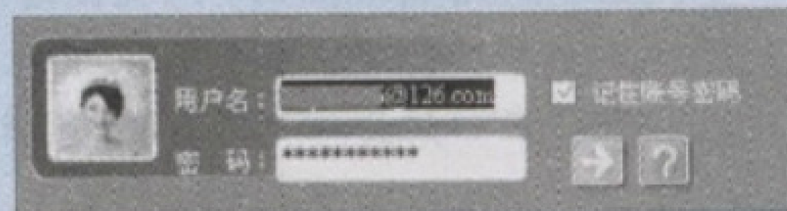


图2

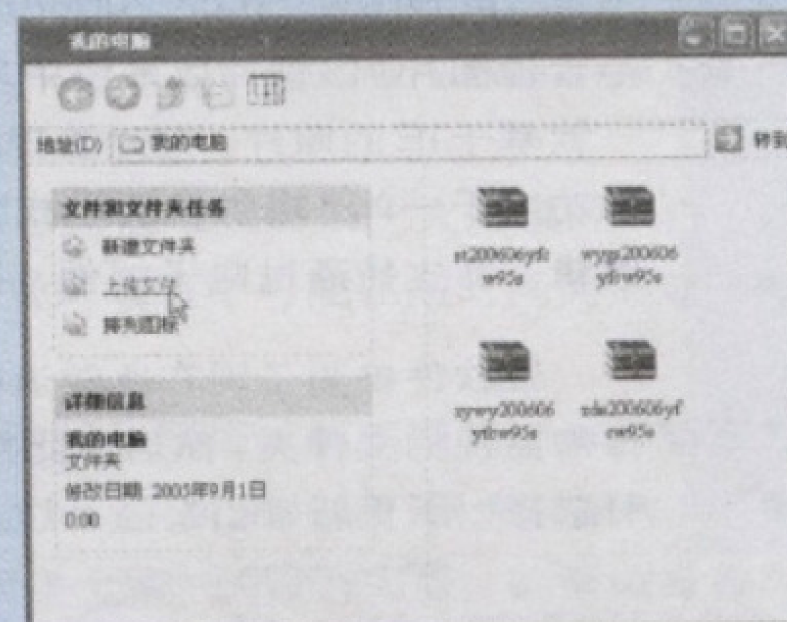


图4

要使用pc2n网站提供的网络硬盘，首先要进行简单的注册，方法是登录pc2n（http://www.pc2n.com/），单击页面右上角的"注册"，然后在"用户名"框中输入你常用的邮箱地址，在"密码"框中输入你要使用的登录密码（**如图1**），单击"注册"就可进入登录页面。接下来你只要在登录界面的用户名和密码里填入你刚才填写的用户名和密码，再单击箭头按钮（**如图2**）就可进入pc2n。在这个pc2n为你提供的Windows界面的操作环境中（**如图3**），双击"我的电脑"你将看到"新建文件夹""上传文件"和"排列图标"三个选项（**如图4**）。叙述至此，相信上传、下载文件的操作就不用笔者絮叨了。

pc2n网络硬盘需要Flash player8的支持，如果浏览器的Flash插件版本过低或未安装，将无法显示登录界面。如果你遇到这种情况，可到http://www1.pc2n.com/index/images/Install_Flash_Player_8.5_AX_IE.exe去下载Flash player的IE插件，手工安装即可解决问题。pc2n声明对普通用户采取永久免费政策，不限制上传单个文件的大小，是真正属于自己的永不关闭的在线Windows系统。

利用瑞星杀毒软件查杀灰鸽子

病毒名称： 灰鸽子（Backdoor.GPigeon.gen） **病毒类型：** 通过网络传播的后门程序 **病毒危害级别：** ★★★☆

病毒发作现象及危害： 该病毒是一个可以在Win 9X/NT/2000/XP等操作系统上执行的后门程序。病毒会向系统里释放病毒文件并修改注册表实现开机自动执行。中毒之后，攻击者可对电脑进行远程控制、进行多种危险操作，如记录键盘、结束指定的进程、强制重启电脑、执行系统命令、获取系统信息、从网上下载指定的文件等等。

手工删除

一、删除注册表中的服务项信息

灰鸽子后门程序通常会将自身注册为系统服务。在正常模式下，用户无法看到病毒生成的文件、进程以及服务和注册表信息。因此，要删除灰鸽子创建的服务项目，我们就必须重新启动计算机进入到安全模式下。

打开注册表编辑器，找到HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\SVCH0ST.EXE一项，将其打开。注意，该项的名称中为数字"0"而非字母"o"。

打开该项以后，我们在右面的窗口中找到ImagePath键，如果其键值为C:\Windows\GServer.exe等，则为灰鸽子所建立的服务项目。我们直接将HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\SVCH0ST.EXE项完全删除即删掉了灰鸽子建立的服务启动项。

二、删除病毒文件

1.重新启动计算机。由于病毒的服务启动项已经被删除，因此重新启动计算机后病毒文件就可被显示出来。

2.打开"我的电脑"，选择菜单"工具"→"文件夹选项"，点击"查看"，取消"隐藏受保护的操作系统文件"前的对勾，并在"隐藏文件和文件夹"项中选择"显示所有文件和文件夹"，然后点击"确定"。

3.进入Windows目录（默认为C:\Winnt或C:\Windows）找到"GServer.exe"文件，将其删除。

三、删除注册表中的其他垃圾信息

执行Regedit打开注册表编辑器，找到"HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Enum\Root\LEGACY_SVCH0ST.EXE"一项。点击鼠标右键，选择"安全"→"权限"，并在"Everyone"权限设置中选择"完全控制"的权限为允许。

重新启动计算机，至此，灰鸽子病毒已被清除干净。

瑞星提示

专家建议： 从瑞星公司发布《中国大陆地区2006年上半年电脑病毒疫情&互联网安全报告》显示，2006年上半年被截获的病毒共有119402个，比去年爆增了5倍。继2005年成为"毒王"之后，"灰鸽子"病毒蝉联今年上半年十大病毒之首。

由于灰鸽子利用特殊手段隐藏自身，一般很难被发现。建议用户及时升级瑞星杀毒软件2006版到最新版本进行防范。



如遇病毒，请拨打反病毒急救电话：010-82678800。能够上网的用户可以访问瑞星反病毒资讯网：http://www.rising.com.cn或登录http://help.rising.com.cn使用在线专家门诊进行免费咨询。

在IE中管照片

■湖北 尹飞 李杨

随着数码相机逐渐步入千万家，我们电脑里的照片也越来越多，于是照片管理也开始成为让人头疼的问题了。我们一般使用ACDSee等软件来管理照片，但现在的ACDSee等软件的功能越来越强大，甚至有些功能强大到我们可能永远也用不上的地步，于是其软件体积和内存占有也以滚雪球的速度增长着，令我们的机器不堪重负。

最近发现一款名为智能相册（Smart Albums）的小软件（下载地址：http://www.p.cn/2006/01/download.html），它可帮助我们较好地管理图片。该软件以系统中从来也没有成功删除掉的IE为核心，是一款基于IE的照片、图片管理软件，集相册分类、图片标签、图片搜索功能于一体，提供日历模式浏览、幻灯片播放。具有傻瓜化的图片编辑，并支持通过电子邮件、网站发布照片。

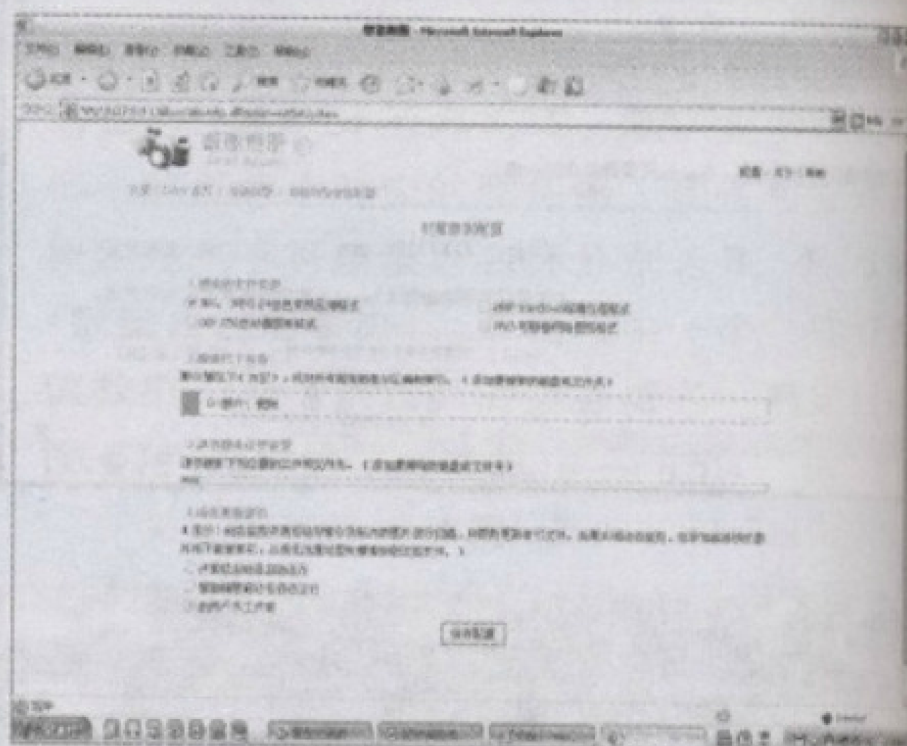


图1

该软件参照了现在比较流行的索引管理模式，在第一次执行时选择需监视的文件夹，然后对此文件夹进行搜索建立索引，在此我们还可选择以后更新索引是随系统启动更新、随软件启动更新还是手动更新（**如图1**）。

在该软件的系统设置中，我们还可对HTTP监听端口、所在城市位置（以显示天气预报）、自动执行、自动更新以及IP访问限制进行设置，从中可看出我们以后应该可通过网络观看安装该软件的计算机中的图片（**如图2**）。

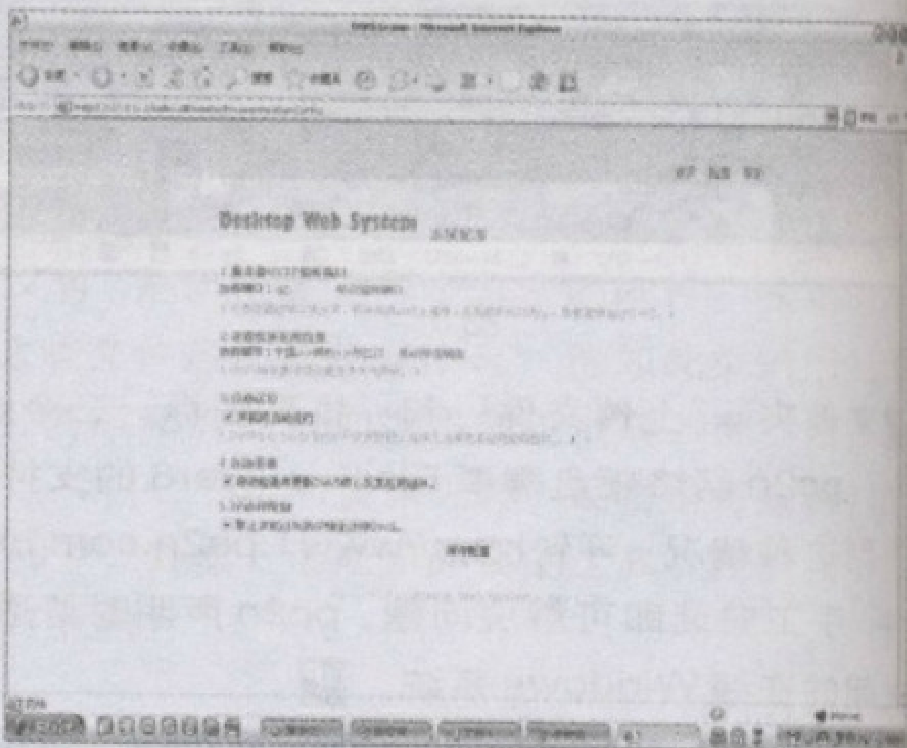


图2

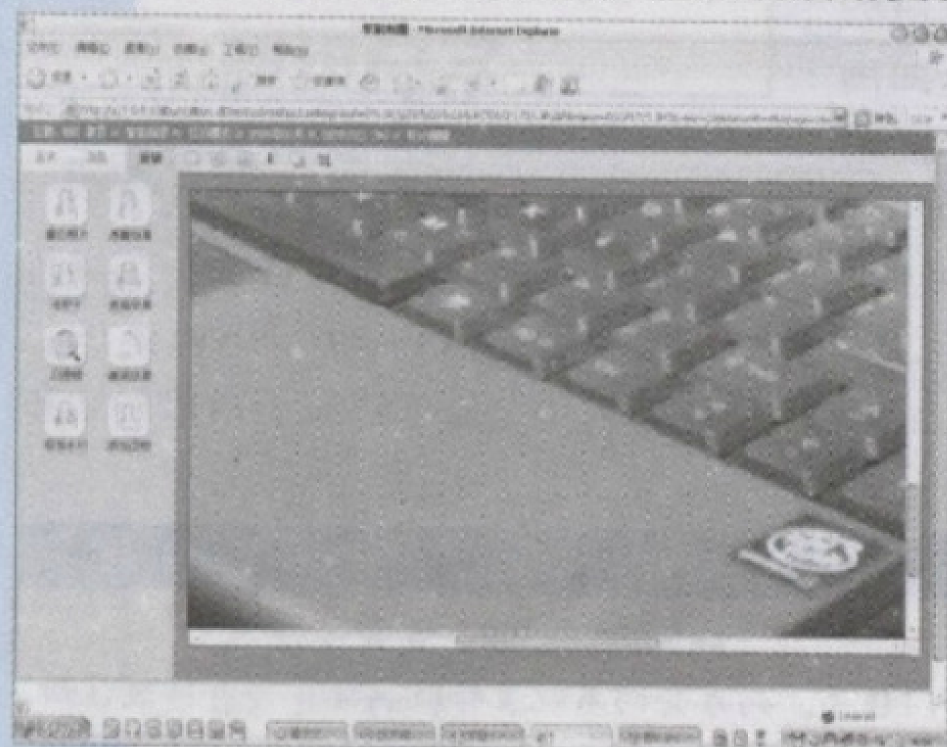


图4

智能相册（Smart Albums）执行时和Google桌面搜索类似，使用IE的界面（**如图3**），在其中我们可按照时间标签或分类相册来管理图片，并可进行幻灯片播放。我们还可对图片进行简单的处理，有逆转90度、顺转90度、旋转180度、去除红眼、水平翻转和垂直翻转等6项基本编辑功能，还自带了黑白图片、浮雕效果、老图片、素描效果、凸透镜、旋涡效果、添加水印和添加边框等8种滤镜。此外可对图片进行大小、亮度和对比度的调整，在图片中添加文字、对图片进行剪裁等。另外，在编辑的过程中还可随时撤消编辑或保存（**如图4**）。

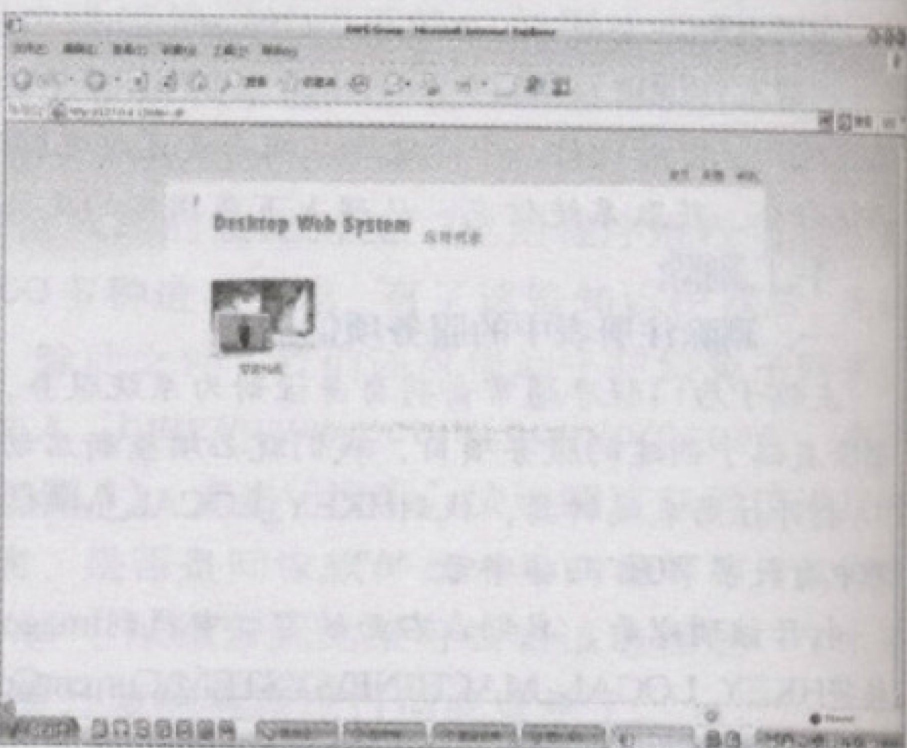


图3

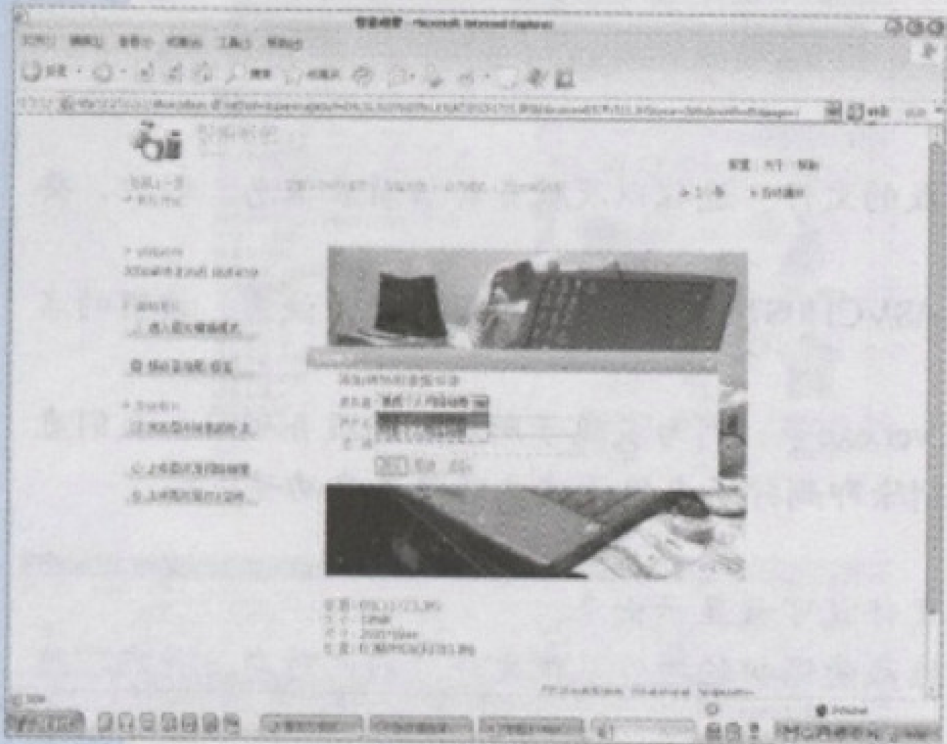


图5

当对一张照片进行编辑后，如果在网易相册、雅虎相册拥有自己的帐号或有自己的FTP空间的话，还可在软件中直接上传（**如图5**），也可将照片通过电子邮件发送给亲朋好友，十分方便。且在该软件使用的同时，我们IE中的所有功能包括所有插件的功能都可正常使用。

一句话技巧

大家使用Word时，往往比较喜欢在“页面视图”模式下进行编辑工作，但在该模式下每页顶部和底部以及页面之间的灰色区域却无端地占用了不少的屏幕可视区域。如想去掉这些空白，在Word 2007以前的版本中，可在页面视图模式下，将插入点移动到页面的顶部和底部，当鼠标指针变为对向的双箭头，单击鼠标左键即可。而在Word 2007中，要隐藏页间空白，则需在上述的操作中，将单击鼠标左键改为：按住Ctrl键的同时，单击鼠标左键。除此之外，也可单击“文件”菜单中的“Word选项”，然后在“显示”标签下将“在页面视图中显示页面间空白”一项关闭。

山东 王杰

网络为之复兴汉服

当日本的和服和韩国的韩服随着《阿信》《大长今》风行于各大影楼的时候，有人提出：马褂和旗袍是满族的民族服装，中山装最早来源于日本的学生装，它们都不能完全代表传统汉族的服饰文化。那么，汉族的传统服饰究竟应该是什么？

网上一群自称“汉友”的人说：是汉服。

■北京 牙晓

当汉服遇到网络

第一个“吃螃蟹”的人是郑州电力系统的工人王乐天，网名“壮志凌云”。2003年11月21日晚上，他将试穿汉服“深衣”的照片传到网上。那件“深衣”白底印墨绿色碎菱形小图案，深蓝色花纹镶边，古朴而典雅。

2003年11月22日，王乐天穿着一身仿制自电视剧《大汉天子》中李勇的服装，在郑州这座曾为黄帝故里、商汤亳都的城市里漫步，成为除Cosplay爱好者外，第一个敢于穿汉服上街的普通人，引来路旁无数诧异的目光。

这一天，“壮志凌云”上街的帖子成了“汉网”上有史以来回复率最高的帖子，并被转贴到欧美的中国人论坛上。新加坡《联合早报》率先作了报道，多家电视台和平面媒体迅速跟进。

如果没有电视作为载体，汉服恐怕很难获得如此大规模的关注。如果离开了网络的依托，少数的汉服爱好者也不可能在短时间内形成一股推动社会风尚的新生力量。

自王乐天开始，浩荡的汉服运动就从网络扩展到现实中——新东方讲师叶茂受“壮志凌云”行为启发，在网上发出关于“使用汉服作为‘中国学士服’”的提议，并给出“中国学士服”的设计方案，甚至以身作则到穿汉服走进新东方的教室。

一石激起千层浪，网络如同热带雨林的气候和土壤，具有对一切文



化现象的促生力量。既然是一场古典文化的文艺复兴，必然少不了各方观点的争吵。“汉友”所提出的观点未必百分之百正确，但如果抛开了网络语言的偏激，网友出于民族心的力挺，汉服可能和“天仙妹妹”一样成为一朵乍现的昙花。

网络和汉服，科技和文化，现代和历史。当文理新旧两种血脉交融的时候，能开出怎样绚烂的文化之花？

汉友vs汉服网

汉网（http://www.hanminzu.com/）

它是集中推介传统汉文化的综合站点，从礼俗、衣食、国学、历史、科技、甚至音律等等方面，为爱好汉文化的网友展开了一座交流与展示的平台（**图01**）。

图01

汉网“衣冠版”被誉为汉服复兴的发祥地。作为人气最旺的汉文化大本营，网站内容从各地发起活动通告到照片展示再到文化细节，从传统的挖掘到汉服DIY的方法，可以说五花八门，无所不包。就大气而言，作为一个非商业化网站，汉网已臻极致。然而，作为汉服运动的先行者，汉网的某些观点有所偏颇，令部分潜在的汉友望而却步。

汉未央（http://www.hanweiyang.cn/yang/）

未央，谓之不尽，长乐未央，汉服千秋。汉未央较多一分女性的柔美，汉服汉妆汉文化，临水照花。本着继承、扬弃、重建汉文化观点的汉未央，多了几分民族融合的包容性，网页风格更为清淡干净，适合对坐清谈至长宵。

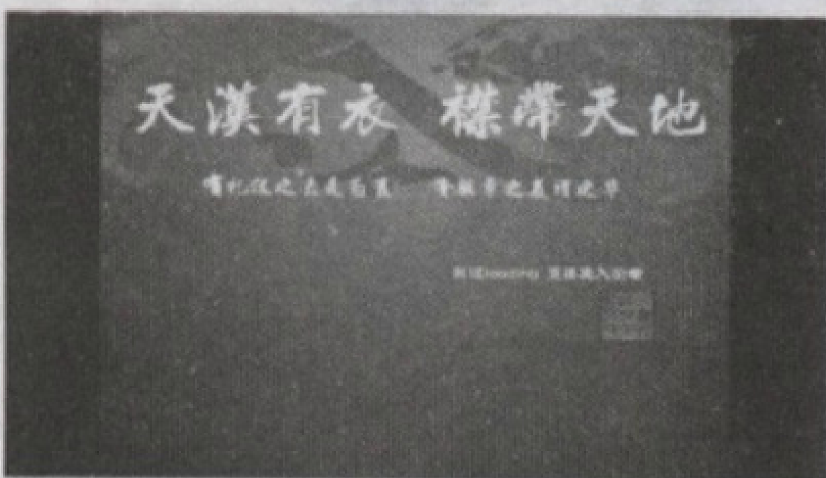


图02

天汉网（http://www.tianhan.com.cn/）

汉者，天汉，银河的古称。天汉有衣，襟带天地。天汉建站于2004年，站长“荒野孤鸿”用“纯粹的汉民族的文化网站”作为口号，走的是相对专业化道路，较为学术地阐述汉服与汉文化渊源（**图02**）。

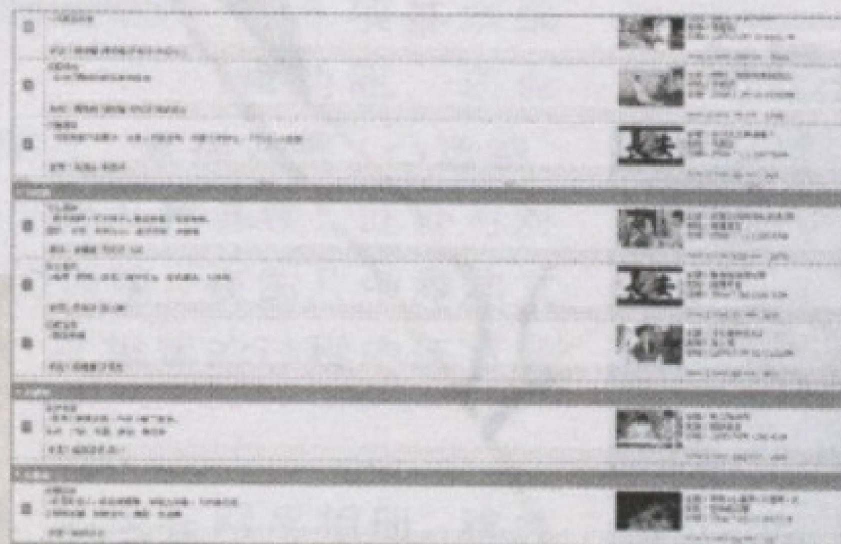
百度汉服吧（http://post.baidu.com/f?kw=%BA%BA%B7%FE）

虽然没有自己的网站，百度汉服吧仍然以旺盛的人气和便捷的检索方式，活跃于汉服运动中。百度的知名度与超高的点击率都是汉服吧发展与壮大的基础。

吧主“溪山琴况”在圈内颇有知名度。另一位吧主“子奚”，真实身份就是最早提出“中国学士服”的叶茂。

长安民族文化论坛（http://www.changan.org.cn/bbs/）

淡粉色调的清雅汉服论坛，对汉服的许多细节有精当阐述（**图03**），用户以女性居多。


图03

Tips：穿什么？怎么穿？如何梳妆？如何配饰？这些原本要专业造型师解决的问题，自己动手就能在网络的指引下得以实现。(http://www.esgweb.net/Article/Class58/Class104/Class108/200607/2561_146.htm)中收录了数十种古典发型以供借鉴，另有许多论述配饰与随身物品的帖子在百度贴吧或汉网中都有专门收录，不必赘言。

汉服vs理论与实践

华丽与简易的内在，完全失去了汉服原有的韵味。汉服的购买与制作就成了实践中的最大障碍。（**图04、05、06**）

事实上，汉服的剪裁相当简单——在裁剪工艺尚不如今天发达的时代，不会诞生过于繁复的服装设计方案。但用料方面则与现代相反，换言之，汉服对布料的耗费达到了相当高的程度。

国内目前生产和销售汉服的不多，只在重庆、成都、武汉、京沪等大城市有一些规模较小的生产者，大多数在异地或者不具备实体店能力，需要在网上订购。网络又一次成为汉服运动的重要纽带。


由左起图04、05、06

天汉的汉服研习版（http://www.tianhan.com.cn/bbs/list.asp?boardid=2）

有关于汉服DIY的简易上手介绍，成为“你也可以做的汉服”必读帖（**图07**）。

图07

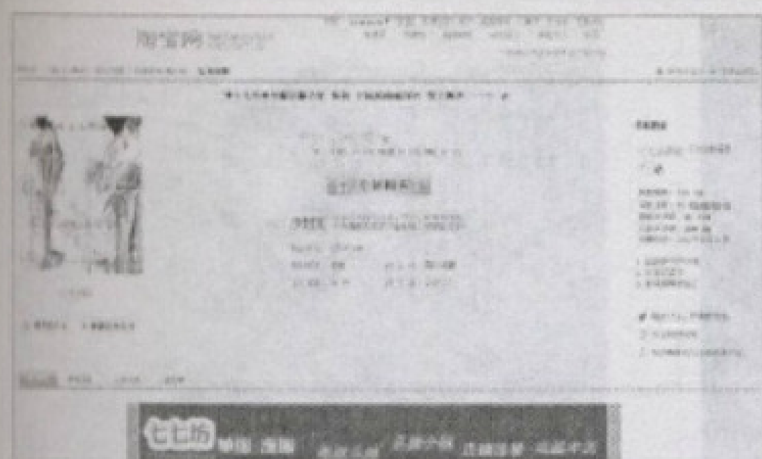
汉服国韵（http://www.hanfu.org/cn/）

汉服国韵是制作、销售汉服的专业网站，专注于服饰，而不涉及汉文化的其他方面。就设计方面而言，中规中矩，配色偏于淡雅，价格亦并不惊人。

七七坊（http://shop33295948.taobao.com/?browseType=table#pagebar）

由服装专业学生建立的个人成衣坊（**下页图08**），占据了设计个性化与价格低廉的多方面优势。在网络的传播下，或许会成为今后汉服制作的主流。

这家“七七坊”从选料到做工都可称道，唯一遗憾的是配色方面稍有缺陷，并非件件精当。不过从秦汉到明清的服装都有涉及，给穿者提供了更多选择。


图08

以素色小花为主要用料的汉代服装专门店，棉布的质感和淡雅的配色都具有复古风情。

对汉服运动来说，网络的快速传播能力在最大程度上推动了它的发展；对网络来说，汉服除了是一个新奇的话题外，还具有文化掀动思想的价值。但汉服进一步的发展，仅仅依靠网络和个人的力量还远远不够。

引用“百度汉服吧”吧主子奚的一段话：“我希望有一天，当我穿着汉服上街时，大家不会说‘你们的汉服’，而是说‘咱们中国人的汉服’。”

而这一天的到来，如果没有更广泛的媒体力量和公众舆论作为依托，恐怕要再等待上若干年。

现在新一轮的汉服运动焦点（**图09**），集中在奥运礼仪服装的设计上（**图10**），网友给出的图样千姿百态，万变不离其宗。汉服的流畅之美和端庄的华丽，仍然能在裙裾襟带间不时闪现（**图11**）。

红玉坊（http://www.balaslane.com/）

用料以棉布为主，大部分设计为日常款式，配色较为朴素，作为常服比较舒适。半臂袖设计尤其具有古意，而且平时也可穿着。

汉服专卖店（http://www.huaxiahanfu.com/）


图09：运动员入场服


图10：礼仪小姐礼服


图11：宾客礼服

汉服究竟是什么

汉服≠古装

有人认为，汉服文化并未在现代社会湮灭，品种众多的“古装”影视剧，在电视普及的今天，已经完美实现了文化的传播与对接。《少年包青天》《射雕英雄传》等影视作品中，演员身上所穿的难道不能叫做汉服吗？

严格说来，港台大部分影视作品，以及近年来内地的偶像古装片里的服装都不能算作真正的汉服，而只能算是融合了现代流行元素的服装设计作品。在这一点上，央视历年所产的历史大戏尚可称为权威，从早期大陆版的《水浒》《包拯》《三国演义》，到《唐明皇》《武则天》以及近期的《大汉天子》，这些邀请历史服装界专家参与设计的影视剧作，都可以作为各个朝代汉服形制款式的参考。

但是对于“汉友”们来说，汉服和古装的区别却并不仅仅在于影视制作人员是否依照典籍再现了那个时代的风貌，而在于这两者间文化上所承载的意义。引用百度“汉服吧”吧主溪山琴况的说法：“古装是一件衣服，古人所穿很美丽的衣服，再深一点，古代文化。而汉服也是一件衣服，一眼看去，几乎与古装毫无二致。但是，古装到此即止，汉服却继续向前。

汉服本质上，却不是一件衣服，而是一种精神，一种自觉意识，民族的自觉，文化的自觉，历史的自觉，文明的自觉……”

汉服是什么？

汉服，不是汉朝的服装，而是广义上汉民族的传统服装。

按照汉服复兴者给出的精确定义，汉服“是指约公元前二十一世纪至公元十七世纪中叶（明末清初）这近四千年中，在华夏民族（汉后又称汉民族）的主要居住区，以‘华夏－汉’文化为背景和主导思想，通过自然演化而形成的具有独特汉民族风貌性格，明显区别于其它民族的传统服装和装饰体系；或者说‘汉民族传统服饰（汉服）’，是从夏商周到明朝，在‘华夏－汉’民族主体人群所穿着的服饰为基础上，自然发展演变形成的具有明显独特风格的一系列服饰的总体集合。”

这一定义来自网易的汉服专题《复兴汉服，有何不可》（http://culture.163.com/special/00280030/fuxinghf.html）。

在这个专题后，还附有一则社会调查：【如果有机会，您愿意穿汉服上街吗？】

选择“愿意，一定很有趣”的人数占88%，而总票数是4827。

虽然调查结果令“汉友”喜出望外，但什么是汉服的精髓，估计赞成汉服者也大多不尽了解。

抛开繁琐的定义不谈，中国自古有“黄帝垂衣裳而天下治”之说，飘逸、流畅、端庄、典雅，才是汉服的精神所在。自古希腊以纱为衣之后，只有汉服才能在神髓上实现衣袂翩翩飞举若仙的姿态，挥洒又不失大国泱泱之持重，夸张而不离儒道文化的含蓄。配色用料以及细节之处，更是对一个国家审美能力与工艺技术的集中考验。（**图12、13、14**）


图12


图13


图14

解读汉服的关键词

从以上汉服定义来看，汉服这一概念所涵盖的时间跨度极广，历经无数次文化融合，几千年演变兴衰，款式、形制、用料、剪裁在各个历史时期都有着明显的不同。但是无论如何演变，自中国信史开端，一直到满清入关之后的若干年，汉民族的服饰都传承着几千年来延续不断的一些特点。这些特点也成了定义汉服重要依据，即：宽衣、大袖、交领、右衽。

交领

所谓"交领"，其实就是衣襟相交，也就是所谓的"和尚领"。事实上，交领并没有淹没于服装的历史断裂中，而是作为一种服装元素，在时装舞台上屡屡闪现。

右衽

衽，在汉语词典中有3种解释：1.席子，2.衣襟，3.袖子。右衽的"衽"指衣襟，即把左侧的衣襟压在右侧的衣襟上，在外观上形成整体服装向右侧倾斜的效果，这和中国历来的"以右为尊"思想密不可分。正确的右衽穿法，会让交领在胸前形成一个"Y"字形。


图15 右衽

古书中有一种关于衣饰外表的描述——"披发左衽"，即披散着头发，衣襟以右压左，这是指东方、北方等少数民族的装束（这一点十分重要，在中国的传统文化中，只有寿衣才是左衽）（**图15**）。


图16


图17

大袖

汉服通常以大袖为美，一些礼服性质的服饰袖宽甚至可达4尺。当手臂弯曲摆动的时候，衣袂翩飞，飘然若仙，相较于注重静态形体的现代西式剪裁来说，更能表现出人体动态形体的流畅飘逸（**图16、17**）。

宽衣

舒适性和随意性是汉服文化的一种缩影。与同时期西方的服装对比，汉服在人性化方面具有不可争辩的优异性。当欧洲人用胸甲和裙撑束缚女性身体发展时，宽大的汉服已经实现了放任身体随意舒展的特性（**图18**）。


图18


图19

形式上来说，汉服大致有3种制式：上衣下裳、深衣（把上衣下裳缝起来）（**图19**）、襦裙（即短上衣和长裙）（**图20**）。


图20

随着服装文化的发展和融合，还产生了作为长背心的"比甲"，作为假领的"云肩"，作为宽大外衣的"鹤氅"，甚至男女内外裤装，花色繁多，不一而足。

服装特点方面也产生了一些特殊的例子。比如唐代男装就有圆领衫，女装更出现了低胸的上衣和短袖外衣；明代还出现了百褶裙和元宝领（有人误认为元宝领属于清代产物，这是错误的）。除交领外，汉服中"对襟"的款式也不在少数，但是总体来说对飘逸流畅典雅之美的追求不但没有减退，反而达到了一个顶峰（**图21**）。


图21

汉服——混血与衍生

随着文化的交流与演变，汉服与"胡服"（即中国少数民族服装及波斯、大食等国家民族服装）血脉交融，产生了许多"混血"服饰特征。比如武灵王的"胡服骑射"令被称为"箭袖"的窄袖服装进入汉族服装史；唐代的文明国际化趋势，使女扮男装正式在社会服装中登场。汉服在国际社会中产生了许多衍生品种，和服、韩服中都有相当多成分的汉服血统。

和服=汉朝服装？

如今大行其道的和服，其实就是中国汉代汉族服饰的变种。直至今日，和服在日本又被称为"吴服"。在日本许多教授服饰艺术的学校里，都要讲述和服来源于中国隋唐文化的历史知识。

男式和服相对汉朝服装而言变化不大，仅仅是将袖口收窄；而女式和服则关注于腰带和下摆的繁复变化。自隋唐开始兴盛的圆领衫在中国历经从隋到清初的漫长历史，同时也影响了日韩等国的服饰。现在日本男性的大礼服仍然可见几分中式圆领衫的影子。正是由于和服对汉朝服饰的师承，当年《汉武大帝》热播时才会闹出有人指责《汉武》的服装抄袭和服的笑话。

和服可以看作汉服的改良，虽有其发扬光大处，但总体来讲，已经不再具备飘逸挥洒的特征，典型如“十二单”——将如此笨重的布料重叠穿12层，在汉服历史中见所未见。难怪有人试穿“蝴蝶夫人”的服装后，感喟“身穿如此沉重拘束的衣服，怎能像蝴蝶一样翩翩起舞”。

同理，木屐和棉布袜也是唐代汉族妇女的日常装扮，如今大街上风行的木屐大多贴着“MADE IN JAPAN”的标签来标榜品质正宗，无疑是一种文化的悲哀（图22）。



图22 汉服和和服

汉服，不仅仅是一件衣服

参加汉服活动，经常可见这样的场景：一身标准的“曲裾”下，并不是峨冠博带的“重台履”，而是一双耐克运动鞋。或者穿着“留仙裙”的妙龄女子，剃平头，手中拎着数码相机。

是不是穿青丝履，或者是不是梳“飞仙环”，并不像穿汉服本身一样重要，细节不是真正的“汉友”们关注的焦点。在“汉友”们看来，复兴汉服是汉民族复兴和中华民族崛起的一个重要标志。他们认为一个连自己的服饰都没有的民族是可悲的。尤其在我们民族的背后耸立着的，是长达五千年的历史和悠久从未断裂的文化（图23）。


图23

韩服=唐装变种

《大长今》和《明成皇后》让高丽传统服装进入国人视线。事实上，这种“上襦下裙”的服装源自盛唐，完善自宋代，发展中又曾受明代服装影响。《明成皇后》中，可以明显看到韩服完好保持了汉服“右衽”的传统和唐代服饰特色，皇族男性的服饰与明代的也相去不远。

眼下韩国专家宣称汉服与汉字都源自朝鲜半岛，这一说法毫无学术依据，亦不存在任何史料证明。不能说韩服不美，但比起壁画中唐装的清丽流畅，则颇有几分拙重质感，和高丽饮食一样，失之灵秀。

明代暗绿地织金纱通肩柿蒂形翔凤短衫，山东曲阜孔子博物馆藏。样式似韩服，但年代绝早于韩服。

http://bbs.longcity.net/viewthread.php?tid=146362

岂曰无衣？与子同裳

什么人穿汉服？

根据《求是》杂志在人民网、新浪网等多家网站推出的“中国礼仪调查”所显示的数据，纵观汉服运动拥护者的情况，大致如下：

1.男性居多

2.学历大多在大专以上

3.月收入水平在1000~3000元居多

4.居住在大中型城市者居多

5.年龄以35岁以下居多

从资料上看，青年人反倒比中老年人更加热衷于文化上的复古，这令观者有些不解。另一方面，武汉、杭州等地纷纷出现了女子行“及笄”礼，男性行“加冠”礼的报道作为成年标志。比起单纯的成人仪式，这种古礼似乎更能从衣冠上承认一个少年作为成人的存在。

除了上述礼仪场合外，各地的汉服运动如火如荼，不过这些活动中，少有单纯的服装展示，大多与礼俗、文化相连。如元宵节、放河灯、七夕乞巧等古制风俗，又在现代社会新生代的血脉中得到了新生。在网上搜索“汉服”，得到的不是唐风宋韵的壁画，而是身穿汉服的现代男女。

有意思的是，以上汉服拥戴者的特征恰恰与我国的主流网民群体特征相重合。这并不是巧合，而是因为，大部分“汉友”都在网络上获得了对汉服的热情，而中老年，大多数是不上网的。这也合理解释了为何汉友以年轻人居多的事实。

穿汉衣，兴汉业。

华夏衣冠，汉服重生。

观点可能略有偏颇，语气可能稍微激烈，但热情无可指责。更何况大部分“汉友”并不是打着全盘汉化旗号的民族主义者，而是希望能通过这一运动，唤起更大的国家凝聚力。

从另一重意义上来看，身为一个民族众多历史渊远的大国，需要复兴的，又岂止是一件汉服？

复兴汉服，定然不是一种文化上的复古。

事实上，复兴汉服并不仅仅是找回汉民族的传统服装，甚至不仅仅是汉民族的文艺复兴。

它所带来的，是一种民族文化的探究与保护精神。那些逐渐衰微的，带着美好意蕴和动人故事的民族文化，除了被现代化社会的轰然大潮淹没遗忘外，还有另一条化茧成蝶的重生之路。

而促成这一重生的契机，无疑就是网络。Internet像一架巨大的播种机，在用光速传递新新人类思想的同时，也翻出了埋藏在时空下的文化。汉服就此被掀动，又在现代传播的主网上，迅速伸展开自己的枝干。

江湖粉丝必杀秘笈之超女篇

■北京 青枚

世界杯"战火"刚熄，新一轮超女却鏖战正酣，从长沙到杭州，继而成都、沈阳、广州，跨度之大、历时之久，吸引的眼球之众，大概除了世界杯也无与伦比了。和世界杯一样，超女的红火同样是靠了"粉丝"们陪吆喝赚热闹才能风生水起，威震江湖的。借用超女迷界知名学者粽比黄花瘦的名言，超女迷不属于传统粉丝群体。随着超女的异军突起，超女迷在江湖上的出现也如同一夜春风梨花开，颇有当年明教的气势，席卷神州；也颇似当年明教内四大法王五行旗四分五裂，彼此之间内乱不断，攻讦不休。更有极具战略眼光的高人居中策划，连横合纵，其中跌宕起伏波谲云诡堪比三国。这都是题外话，本秘笈在这里只是指点迷津，为有心在群雄逐鹿的超女界修炼成粉丝的新人们提供守则3条。

江湖超女迷守则一：见人说人话

鉴于超女粉丝团体之间错综复杂的恩怨和历史遗留问题造成的微妙关系，本条守则为新手入门的生存第一要义。超女粉丝除了各超女的歌迷玉米、凉粉、笔亲等等之外，还有横跨各单纯团体的其他粉丝。比如05成都赛区的拥趸，曾经的成都"小吃"；同时支持李宇春和张靓颖的"米粉"，同时支持李宇春和何洁的"米饭"；除此之外，还有对全体超女怀有浓厚兴趣却不为各大超女团体接受的"粽子"等等，不一而足。



2006超级女声杭州唱区冠军—— REBORN

鉴于早期比赛中因为选票问题而提倡的纯粹粉丝概念，各大超女团体普遍不接受同时喜欢一位超女以上的粉丝。因此，一个自称米粉的人无论在玉米还是凉粉的团体中都得不到认可，甚至有可能受到排挤和打击。韦小宝可以同时是天地会青木堂的堂主和朝廷的韦爵爷，在小玄子面前他就是小桂子，在天地会群豪面前他就是陈近南的徒弟。一旦不小心犯浑走霉运，以韦爵爷的天纵聪明，即使跑到钓鱼岛钓上几年鱼也一样没法子解开这个死结。所以，如果你没有韦爵爷的狡猾，也不如韦堂主左右逢源，那还是老老实实地见人说人话，见鬼说鬼话，千万别在凉粉面前自称河粉（盒饭和凉粉），也别在玉米面前提米粉。



2006超级女声长沙决赛现场-热情的歌迷

数学中有个合并同类项，放在超女迷中也适用。米饭见了米粉，虽然作为盒饭和凉粉的那一部分意识让你


2006超女长沙赛区冠军——厉娜

对对方不待见，但是只要充分发挥彼此属性中的玉米部分，就能畅行天下无阻。韦爵爷闯荡江湖，左右逢源也不过就是如此境界了。

再说粽子。粽子学名间谍，俗名特务，在超女世界中专指出于各种目的隐藏身份的超女粉丝。粽子就是那传说中的神龙教，以CIA、FBI、KGB等世界著名机构为效仿对象，以《无间道》《渡江侦察记》等群众喜闻乐见的电影为教材，奉《鹿鼎记》中毛太后东珠为正朔，讲究的是潜伏敌方搜集证据散布谣言。易容改形是其独门绝活，要的就是神龙见首不见尾的效果。混粽子，无论你是凉粉馅还是玉米馅，首先你要在外面裹上一层粽衣，打扮得跟别的粽子一样，不能让人看穿你的馅（哪位超女的粉丝）。其次，言行上要严格遵守粽子的标准语言。韦爵爷小宝见了天地会的弟兄们也会喊一句"地振高岗，一派溪山千古秀；门朝大海，三河合水万年流。"在粽子的世界里，李宇春＝宗师（zs），张靓颖＝女神（ns），周笔畅＝小小（xx）。不要深究这些称呼背后的意思，只要记住，见粽说粽话，千万不要露馅了。切记，切记。


长沙赛区三强张亚飞、厉娜、许飞

江湖超女迷守则二：入乡随俗

韦爵爷流落到罗刹，策动宫廷政变的同时也不忘入乡随俗，把红毛绿眼的罗刹人混成了酒肉之交。作为超女粉丝在达到了见人说人话的境界要求以后，就要随时提醒自己不忘入乡随俗。有粽子喜欢把各大超女粉丝团形容成"国家"，并不难以理解。皇宫有皇宫的规矩，天地会也有天地会的章程，韦爵爷就算是胆大包天也不敢不遵守。超女新粉丝们一定要把韦大先贤的事迹牢记在心，千万不要有丝毫怠慢。因为粉丝主要人群不同，各大粉丝团体的文化也各异其趣。

做笔亲就要守规矩、从大流，发帖严格按照格式来，平时闲话少说，为偶像做贡献才是主业。笔笔发新歌，各大排行榜一定要去刷票；笔笔拍电影，把电影院的上座率提高到一个新的高度，就是笔迷们现阶段的主要任务。千万不要不合时宜。除了买CD、看电影、刷票之外不要谈论什么解约、签约、广告代言之类的事情，总之偶像的事业就是粉丝的事业，偶像的生活只是偶像的私事。

做玉米讲究的是尊重权威，谁的声音响、谁的嗓门大，谁就是权威。当年韦爵爷避祸钓鱼岛，小玄子派出100壮士齐声高喊"小桂子，小桂子"，声威远扬，直冲霄汉。玉米也一样，只不过100壮士算什么，无论是演出还是比赛，无论是拉票还是接机，玉米出马，动辄上千；"玉米不怕累，小宇最珍贵"的口号声上达天庭，声威赫赫，无远弗届。上网也一样，吧主一言既出，从者万千，任何不同的声音都会在顷刻间被山呼海啸所淹没。因此，做玉米也简单，只要谨遵上意，领导说什么，你就跟着怎么说；领导让干嘛你就干嘛，保证万无一失。千万不要逆潮流而行，自绝于众玉米。


李宇春

做凉粉难度最高。凉粉讲究个性，各路英雄各显奇才，堪比杀龟英雄会。凉粉的传统就是质疑，质疑，再质疑。甭管你是和张靓颖关系密切的高粱（高层凉粉），还是拥护者众多的名粉（著名凉粉），哪怕是凉粉王张靓颖亲自出马，也照样有人高唱反调，挑三拣四，这就是江湖人称酸粉大法的叽叽歪歪神功。新人混凉粉群，切忌从众，别人说什么你做什么，只能让人对你的态度从重视到轻视再到藐视。作为一个凉粉一定要有自己的一套说法，别人说得再有道理也不能点头称是，否则里子面子就会全都丢光。所以高粱说投票，你可以视若罔闻；名粉说战斗，你也可以假装耳朵背；众凉粉说靓颖某首歌好听的时候，千万不要忘了挺身而出，运用叽叽歪歪神功，大义灭亲地从作词作曲、编曲录音MV制作，到靓颖演唱的气息音准、高音区音质、吐字发音等进行一番点评。观点不要怕主观，意见不要怕业余，最主要的是要在最后总结陈词：目前功力尚浅，尚有潜力可挖。哦，还有最重要的一点，做完以上发言后要强调一下你的凉粉身份，否则很容易被反对派打为凉黑。什么？还有反对派？那当然，连张靓颖都要反对的凉粉，怎么可能不对你唱反调？太不识时务了，拖出去烤成"霞舒尼克"（典出《鹿鼎记》，罗刹国的一道名菜，实为烤牛肉条）分给众好汉吃了。

江湖超女迷守则三：谨守本分

前面不是说了嘛，超女粉丝是最不像粉丝的粉丝。这一点上除了笔亲好点

秘笈2006 beta版升级补丁：

光阴轮转，又是一年。既然要说超女，就不能厚此薄彼。江湖上都已经新人换旧人了，咱们粉丝秘笈当然也要提供06秘笈升级补丁，才能使新老用户们跟得上江湖形势，帮助其使用者增加实战经验，在错综复杂的江湖斗争中立于不败之地。

兵家有个说法是"审时度势"，医家有个说法是"对症下药"，儒家孔夫子也说过"因材施教"。虽然其意义略有差异，但终归是殊途同归，被伟大的厨子们总结成一句话——看人下菜碟。而这5个字，也正是本秘笈升级补丁开宗明义的主旨所在。

审时度势：兵家讲究的是天时地利人和，超女江湖也是如此。06超女和05的最大不同就是天时两个字。笼罩在05超女巨大光芒下的06超女，要想引人注目，要想与众不同，必须要有自己的个性和特点，一味追求做某某某第二，就永远只能是第二。这个道理超女们要明白，06粉丝们更要明白。战端未起就擅言超越、取代，固然有着粉丝们美好的希冀和期待，但初出茅庐的06超女又何必与身经百战的05超女对决，以己之短，攻彼之长。一开始就给自己喜欢的超女戴上偌大帽子，加上厚重冠冕，最终导致压力过大，溃不成军，粉丝们自然也就作鸟兽散了。

对症下药：万金油和百灵草只能治标，不能治本；越是江湖上流行的手段，越不能轻易使用。这些手段的精妙之处往往在于火候，轻重拿捏不好就会过火招人反感。过多的炒作，一味苦情，或者是毫无技术含量不知所云的花痴言语，对于刚刚起步的超女来说没有任何好处，只会让不了解超女的人敬而远之。06粉丝们应该发掘自己心仪超女身上不可复制的核心竞争力，我有我精彩才是真精彩。

因材施教：明明形象可爱明朗的，粉丝们非要高赞唱功了得；明明大气率真的，粉丝们非要形容成楚楚可怜。超女们为了迎合粉丝的心态，生生把自己往不擅长的方面雕琢，最后的结果就是捡了芝麻丢了西瓜。超女粉丝好为人师的毛病由来已久，喜欢议论指点的传统也是源远流长。但是议论不能乱发，江山不能乱点。指错了道儿，就像是练武用错了方法，轻则久无所成，重则走火入魔，慎戒，慎戒！

秘笈升级补丁总结：超女是大众娱乐，既是大众的，也是娱乐的。大众的就说明条条大路通罗马，每个人有每个人的优点和特点，粉丝们不要一味将自己看好的超女往别人身上靠，被人说抱大腿冤枉了不说，还容易误入歧途。娱乐的，不仅是娱乐大众，也要娱乐自己。抱着参与的精神，轻松的心态，学习的目的参与到娱乐中来，少一点功利和苦情，多一些快乐和率性，无论是超女也好，粉丝也罢，才能真正体会到超女江湖中的无限好风光。此乃本版升级补丁的核心程序，千万不可随便删除，否则系统崩溃，后果自负。


2006超女沈阳三甲揭晓，冠军艾梦萌捧证书

之外，别人都要好好反省。粉丝应该怎么做？听偶像的歌，看偶像的剧，买偶像的代言。天地会总舵主陈近南再怎么笑傲江湖，也不过是郑成功的家臣，老太太要把大位传给谁就传给谁，陈近南就是为反清复明操碎了心，也只能眼睁睁看着郑克爽做了海澄公。超女迷们却总想插手偶像的事情，签什么公司、接什么广告、穿什么衣服要干涉，用什么制作人、聘哪位保镖要关心，就连人家信任哪一个助手、和哪个亲戚走得近也要指责劝告提醒一句，美其名曰：关心。所以超女粉丝内部永远纷争不断，超女们即使没有工作上的烦心事儿，也总是被各种各样千奇百怪的流言纠缠。前面本秘笈都教导新人们如何融入粉丝主流，但是这最后一条守则，本秘笈则要提醒新人们，粉丝就要有粉丝的本分，粉丝只是粉丝，而不是偶像的家人、老师或者长辈。


2006超女成都5进3晋级赛，三强紧紧拥抱


成都赛区的谭维维、赵媛媛、吴雅梦、吴薇彭、春霞


周笔畅

秘笈小结

超女红，红得发了紫。如果说球迷是江湖粉丝中的传统豪门泰山北斗，那么超女迷就是在粉丝世界里的新贵了。虽然不像别家粉丝那样根基深厚源远流长，但从一开始就以网络作为最主要的维系纽带，借助网络的优势将粉丝的行为集团化专业化，超女迷在江湖中算得上是后来居上声势夺人。试看当今天下各大娱乐盛典文体赛事，从全明星篮球联赛到上海电影节，只要沾上了"超女"两个字，就必然成为超女迷展示实力扬威江湖的舞台，哪里还有别家粉丝施展的空间。所以，虽然说做超女迷耗费精力耽误工夫，但为了在大小盛事上超女迷一呼百应，千秋万代一统江湖的风光，牺牲一点也是值得的。（本文图片均来自新浪网）

淘宝？——低价位笔记本电脑消费指引

■上海 方成亮

几年前，当笔记本电脑价格跌破5000元大关之时，欢呼声与质疑声不绝于耳。时至今日，我们似乎已经习惯于越来越低的“冰点价格”，甚至当神舟推出2999元的超低价产品时，也显得不怎么感兴趣。毫无疑问，目前低价位笔记本电脑已经成为一种潮流趋势。那么在选购低价位笔记本电脑时究竟应该注意些什么？品牌又应如何取舍？到底是否存在低价背后的猫腻？带着这些问题，我们将与大家一起探讨低价位笔记本电脑的选购之道。

1 探询敏感问题：低价笔记本电脑只能是国产吗？

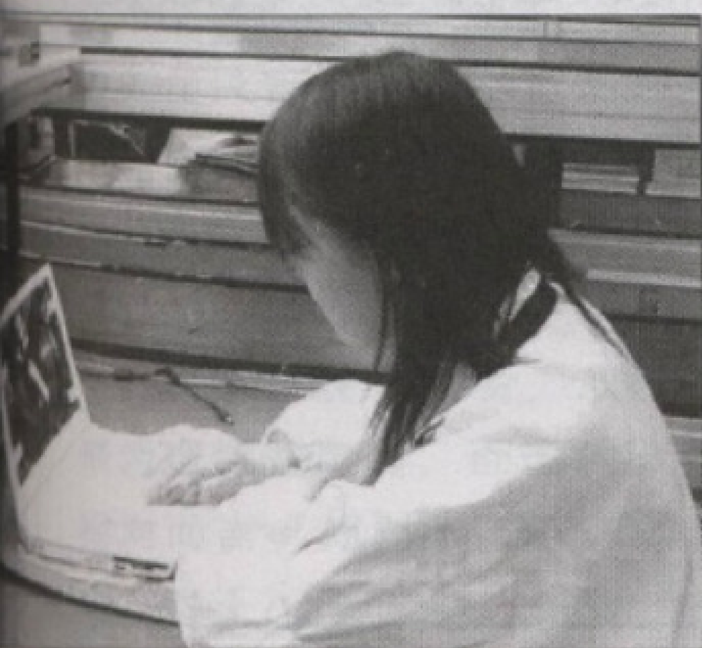
按照一般概念，低价位笔记本电脑的价格范围可限定在7000元以下。而随着如今笔记本电脑整体价格的大幅度下调，大量用户更加关注5000元以下的市场。不过放眼市场，5000元价位几乎很少看到国际品牌的身影，国产笔记本电脑似乎更加热衷于这场价格战。那么，究竟5000元以下的笔记本电脑是不是只能选择国产品牌呢？国产笔记本电脑到底好不好，和国际品牌的区别又在哪里呢？



随着联想收购IBM PC事业部，连ThinkPad笔记本也步入低价行列

1.不一样的代工之路

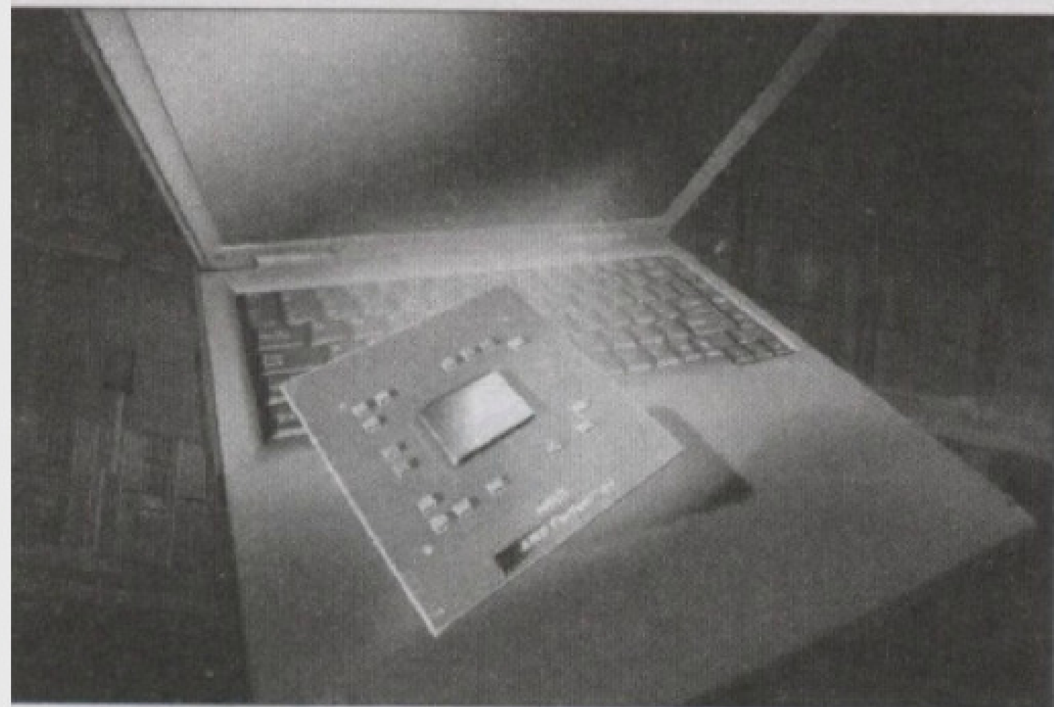
目前将主流产品降价到5000元以下的不仅是国产品牌，甚至还包括惠普和戴尔等国际品牌。为此很多用户都会产生这样的疑问：选择国产品牌还是国际品牌？事实上，在回答这个问题之前，除了要认识到笔记本电脑厂商几乎都是组装工作，还必须清醒地看到，不少国内品牌其实是OEM厂商，而大部分国际品牌也开始在国内生产笔记本电脑，因此两者之间的差距越来越小。


笔记本电脑代工工厂成为众多知名品牌的幕后英雄

2.为一线品牌叫好

我们并不用回避这样一个现状：即便是用户耳熟能详的IBM、东芝、HP等品牌也大量采用代工方式，至于国产笔记本电脑品牌，这种趋势更为明显。毫无疑问，这是一种值得推广的模式，本身并没有任何错误，但一味站在这一基础上建立庞大的国产笔记本电脑品牌阵营却是值得商榷的。因为部分国产笔记本电脑品牌，尤其是那些原本以家电行业为主的厂商，并没有经过一条完整的自主研发道路，一上手就采取代工模式。我们并不苛求国内厂商能做到“配件原创”，因为这甚至是身为笔记本电脑元老的IBM都难以企及的。但是，真正的核心技术应该至少包括精密结构设计、散热技术、电子技术、EMI技术、电源管理技术、底层软件以及应用软件开发等核心技术，甚至涵盖设计、论证、研发、制造、测试等一整套步骤，从而掌握了包括精密模具、主动散热、长效电池和底层操作系统在内的多项关键技术。

相对而言，部分国产品牌的确有所欠缺。从综合情况看，笔者还是对国际品牌非常支持，同时部分优秀国产大品牌也值得肯定，这些一线品牌的确逐渐表现出令人信服的优势，包括在散热设计、工业设计、售后服务等方面都表现出更强的竞争力。但是，少数热衷于价格大战的品牌则在产品内涵方面令人不甚满意，用户对于这类产品应该回避。



AMD在移动处理器市场的竞争客观上保证配件供应价格不断降低

3.低价产品省在哪里：性价比综合分析

对于大多数用户而言，往往希望在价格和性能上找到一个最佳结合点，也就是人们经常提到的“性价比”。然而究竟如何正确理解性价比却是需要进一步思考的问题。随着时间的推移，降价往往是所有电子产品的共性。但降价的原因却不尽相同，正常的降价大致可以分为两类：技术成熟令成本降低并且生产规模扩大，致使最终售价降低。例如英特尔公司每隔几个月就会宣布降低其处理器的价格，从而带来笔记本电脑的价格下调，这便是技术成熟的表现。然而也有部分厂商出于抢占市场份额甚至打压竞争对手的目的而降价。

事实上，降价永远是用户最为欢迎的，但问题的关键在于不能通过质量缩水来实现所谓的低价格。尽管目前也有少数三线中小品牌存在以低价位产品滥竽充数，甚至用台式机配件生产笔记本电脑的现象，但大多数国内外知名品牌还是将品牌形象放在第一位，此时的降价多数通过降低配置来实现，因此带给用户更放心的选择。

2 笔记本电脑消费中的永恒话题：关税与水货

很多用户都已经形成这样一种思维定式：国内高额的税收导致IT产品整体价格明显高于国外同类产品。然而这一看法随着时间的推移而越来越令人生疑。不少专程去香港旅游兼采购的朋友都会对原本想象中的美好场景大失所望——价格差距远不如想象中的那样大，这一点在笔记本电脑产品上表现得更加明显。

1.零关税是否带来真正实惠？

在2005年1月1日之前，很多用户对正式开放电子产品零关税非常期待，认为一旦零关税实现，大量国外品牌的笔记本电脑会出现跳水价。事实上，当时征收的关税并不高，而且关税在笔记本电脑成本中所占的比例非常小。因此当零关税实现之后，相关产品的价格并没有出现预期中的暴跌。笔者认为对于厂商而言，放弃高利润的市场将是不可想象的事情，最终厂商将通过不同的地区版本产品来维持自己的利润。其实对于笔记本电脑而言，真正的降价空间都集中在一层层的代理环节和售后服务上。

2.水货笔记本电脑是否值得购买？

水货由于省去许多经销商环节以及售后服务等成本，因此表现出明显的价格优势。但在产品质保方面，这些水货根本不可能和行货一样，不仅本身的质保序列号有问题，而且根本无法获得正常的售后服务。笔者认为对于选购7000元以下低价位笔记本电脑的用户而言，实在没有必要为了二三百元甚至更小的差价而冒险选择水货。另外还要特别注意不要花了行货的钱买了水货，或者买了被更换过大部分配件的“假冒水货”。



如今低价位笔记本电脑也开始遭受水货冲击

3 最艰难的抉择：全新笔记本电脑vs二手经典

在经历近几年的大幅降价之后，不少准备购买笔记本电脑的用户都会发现这样一个现象：主流低端笔记本电脑的价格已经调整到5000～6000元，甚至与中高档二手笔记本电脑形成冲突。于是乎，到底是购买名牌二手笔记本电脑还是普通低端全新产品成为困扰大家的难题。

1.工业设计：理念造成差距

毫无疑问，工业设计对于笔记本电脑的重要性更加突出，而这也是几大国际品牌的强项。但部分国产厂商却完全忽略了这一点，或是草草了事，或是简单模仿抄袭，又或是完全交给代工厂商处理。在这种模式下，产品纵然性能再高，也很难体现出一种内在的韵味。值得庆幸的是，已经有少数国产品牌开始意识到工业设计的重要性，并且完全付诸于现实产品中，但这类品牌对于庞大的国产笔记


二手笔记本电脑依然有着市场空间，只是在新品降价冲击下，性价比越来越低

本电脑阵营而言数量实在太少。笔者认为，对于非常追求笔记本电脑工业设计而且又在乎价格的用户而言，选择二手名牌笔记本电脑还是比较理性的。

2.产品性能：全新产品有优势

尽管我们不断强调产品的工业设计以及品牌价值，但笔记本电脑在使用过程中的性能表现也是不可忽视的。在这一方面，几乎所有的国产笔记本电脑都能令人放心，因为厂商们深刻明白，在多数国内用户的观念中，性能依旧是首当其冲的要点。在64位双核心炫龙以及迅驰3刚刚推出之时，就有国内笔记本电脑厂商跟进，甚至实现了全球抢先发布新品。单从性价比角度去衡量，同等价位的全新笔记本电脑大多拥有优于经典二手笔记本电脑的性能表现。因此，笔者认为对于追求性能的用户而言，全新的产品还是首选。

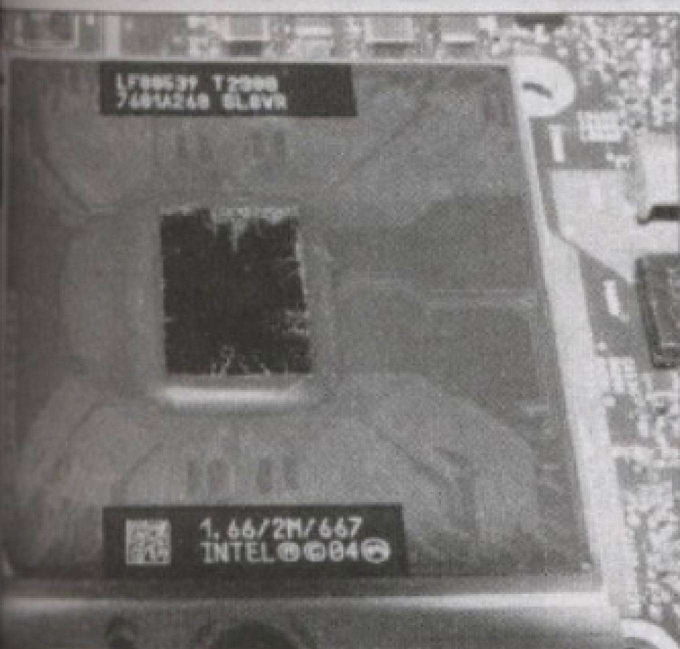
4 理性分析：衡量笔记本电脑价值的基本方法

笔记本电脑与台式机同出一门，同样由CPU、内存、显卡、硬盘、液晶显示屏等几大部件构成，只是整合性更强而已，部件决定了其性能表现，因此在选购笔记本电脑之前，了解这些部件的主流技术概况以及发展趋势，将有助于你在选购时不会迷失在茫茫的“产品海洋”中。

核心配件的选择

1.如何选移动处理器

目前笔记本电脑的移动处理器主要由Intel、AMD、Transmeta（全美达）、VIA（威盛）四大厂商提供，其中Transmeta的产品已经越来越少，几乎可以忽略不计。Intel占据了绝大部分移动CPU市场份额，主要产品有迅驰1（Banias）、迅驰2（Dothan）以及迅驰3（Yonah），当然还包括衍生出来的历代Celeron M。与此同时，以往的Intel Pentium 4-M也还未完全退出市场，构成了完整的产品线。



迅驰3平台的T2300移动处理器

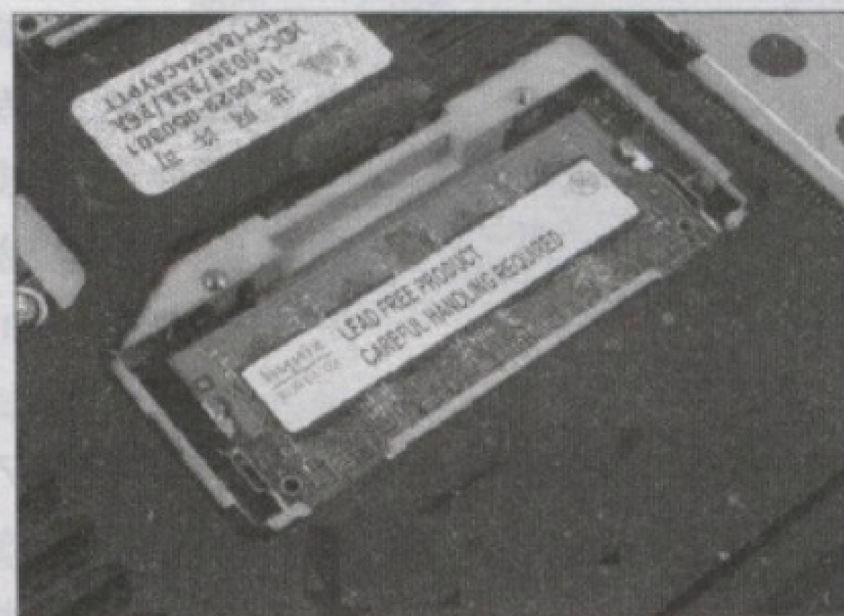
从性能表现来看，双核心的迅驰3（Yonah）无疑是最为理想的选择，而迅驰2（Dothan）也有不错的表现。相对而言，迅驰1（Banias）和Pentium 4-M有落伍之嫌。对于7000元以内的低价位笔记本电脑，目前迅驰2依然是主流，当然也有部分迅驰3产品，只是限于成本，其它部分的性能肯定相对逊色一些。

作为Intel最大的竞争对手，AMD也一直对移动处理器市场虎视眈眈。从客观而言，AMD的移动处理器发展得并不顺利，如今闪龙、炫龙以及双核心炫龙的市场占有率并不高，不过其性能表现还是值得肯定的，且发热量与功耗控制也比较出色。VIA的产品虽然在性能上逊色于Intel和AMD，但拥有出色的节能表现和硬件级的加密技术等特色，对于以日常办公为主的用户具有相当的吸引力。

2.注意内存接口规范

目前大多数主流笔记本电脑都采用DDR2内存，部分产品甚至还在使用DDR内存（主要是AMD和迅驰1平台）。不过DDR并不代表着低性能，建议大家在选购产品时不要过于看重内存类型，毕竟DDR2因为高延时而导致其带宽优势无法发挥。

随着新款操作系统以及多款有着内存消耗大户之称的软件开始普及，512MB的容量正逐渐成为市场的主流。由于操作系统本身就要占据大量的内存，因此512MB还是还有必要的，它可以保证整体性能的发挥，也避免操作系统频繁地调用虚拟内存。在5000元以内的低价位笔记本电脑中，256MB内存几乎是标准配置，此时大家不必过于担心，因为后期自行扩充内存是非常方便的，只是要注意产品是否采用了非标准型号的内存。至于5000～7000元价位的产品，目前512MB是普遍配置，已基本能满足需求。



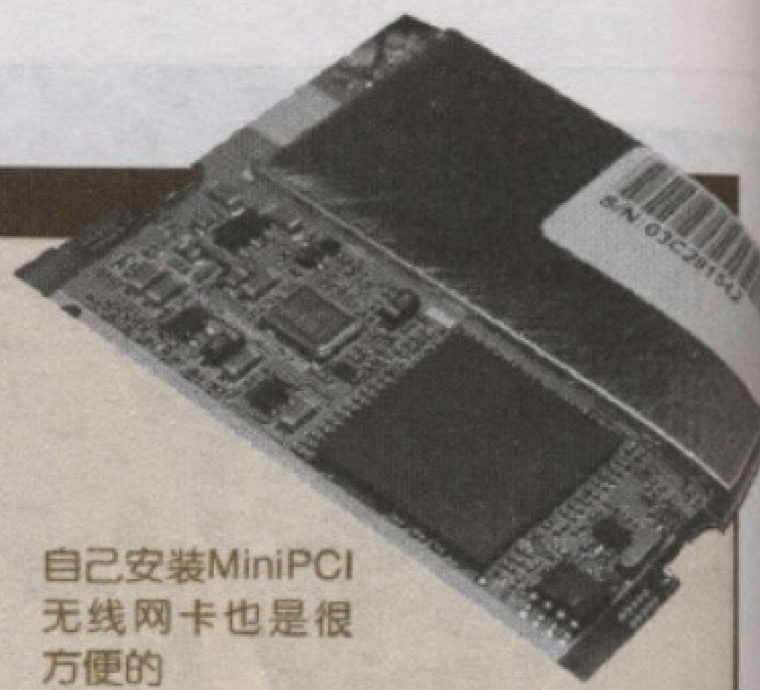
采用标准内存的笔记本电脑容易扩容

3.如何选显卡

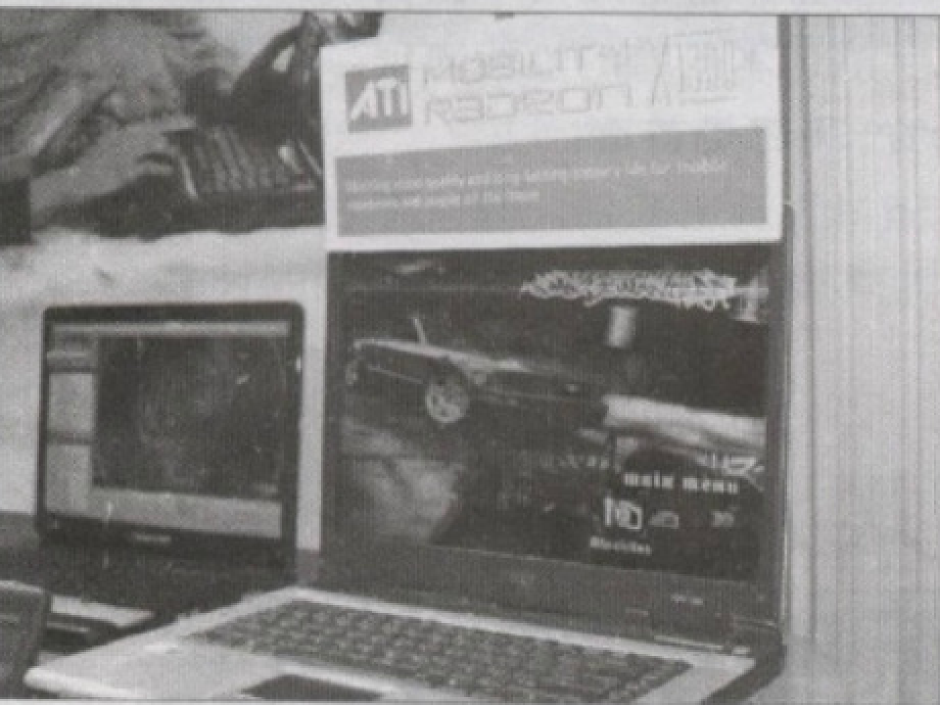
笔记本电脑的独立显卡依然是ATI和NVIDIA之争。从NVIDIA这边看，GeForce Go 7系列已经开始在移动市场

不带无线网卡的笔记本电脑是否值得买?

为了节省成本，不少7000元以下的笔记本电脑都没有配备无线网卡，此时也就是“没有迅驰标贴的迅驰笔记本电脑”。按照很多网友的说法，这类笔记本电脑属于典型的“缩水产品”，根本不值得购买。笔者认为大家在看待这类问题时应更加客观，由于无线网络并非每一个用户都会使用的功能，因此厂商从节省成本的角度出发，去掉无线网卡也无可厚非。更重要的是，目前购买一块MiniPCI接口的内置无线网卡也很便宜，一般仅仅百元出头，我们完全可以自行配备。不过，大家要仔细留心笔记本电脑是否预留了MiniPCI插槽和天线，否则自己安装这类内置无线网卡会非常困难。



自己安装MiniPCI无线网卡也是很方便的



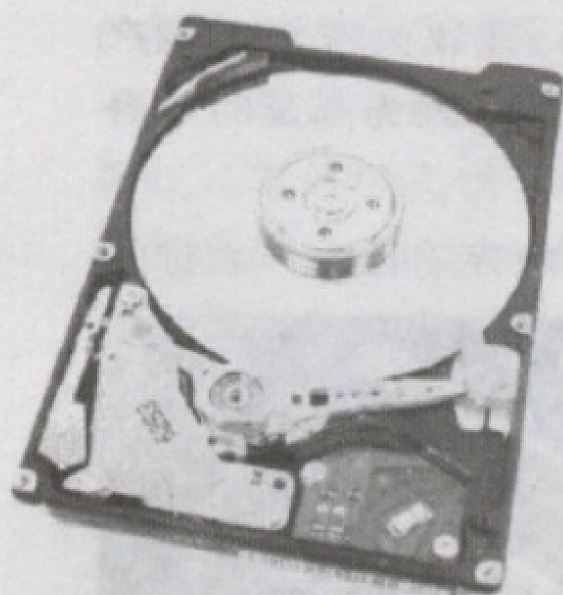
采用Mobility X1300独立显卡的笔记本电脑

普及，其中部分7000元左右的产品配备了GeForce Go 7300系列，整体表现非常出色。当然，ATI依然是强者，无论Mobility X700还是X1300或是X1600系列，其竞争力都非常强劲。对于用户而言，选择笔记本电脑独立显卡应该更加看重核心，对于移动显示核心优劣不是很了解的用户，可相应以台式机平台的产品性能作为对比参考。

客观而言，目前整合图形芯片依然是绝对的主流，无论是Intel的GMA950（I945G集成）还是ATI的RADEON Xpress 200内核，其显示性能都非常平庸，只能执行简单的3D游戏，而且速度表现依旧不尽人意。对于普通用户而言，笔记本电脑的显卡并不重要，甚至选择集成性的产品还能带来更好的便携性与功耗表现。但如果大家渴望在笔记本电脑上玩3D游戏，那么选择独立型显卡是必须的。

5 知根知底：了解笔记本电脑的薄弱环节

1.硬盘

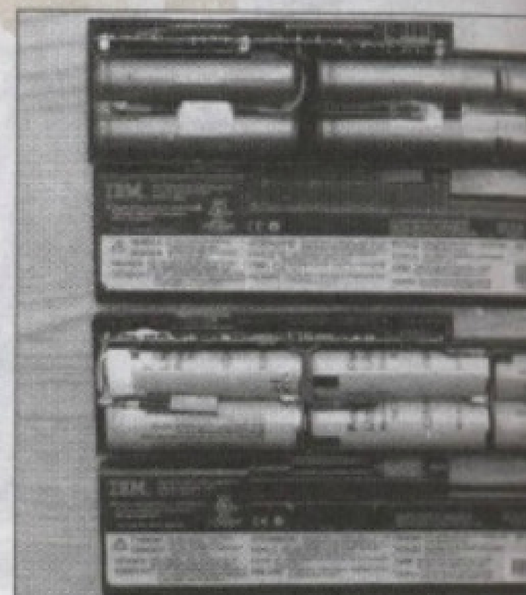


日立7200r/m笔记本电脑硬盘

目前主流笔记本电脑硬盘转速为4200r/m或4500r/m，而如果配置5400r/m的硬盘，用户便会感觉性能提升相当明显。为了弥补笔记本电脑硬盘的低转速，厂商开始使用8MB缓存。测试证明，8MB缓存的确让笔记本电脑硬盘性能提升，但是一款4200r/m的8MB缓存硬盘还是无法在性能上超越5400r/m的高转速硬盘。此外，目前日立还推出了7200r/m的高转速笔记本电脑硬盘，只是能采用这类高端产品的笔记本电脑寥寥无几。由于磁盘系统向来都是笔记本电脑的薄弱环节，采用高性能的笔记本电脑硬盘对于提高整体性能很有帮助，因此建议大家选择配置了5400r/m硬盘的产品。

2.电池

延长笔记本电脑的电池工作时间一直是很多用户的梦想，为此诞生了低功耗CPU等技术，但通过加强电池电量也是另一种有效的解决途径。不可否认，如今几乎占据全部市场份额的锂离子电池技术已经做出了相当大的贡献，大家在选购时应当注重电池组的电芯数量。一般而言，六芯锂电池是最低要求，否则就有厂商偷工减料之嫌，而且过短的续航时间难以保证正常应用。至于需要长时间移动办公的用户，选择4000mAh以上的大容量电池是明智之举。少数低价笔记本电脑为了节省成本而使用了低容量的普通电池，此时最直接的表现就是笔记本电脑续航时间很短，甚至部分产品荒唐地配备镍氢电池，这种产品应该坚决抵制。



六芯锂电池是最基本的选

3.液晶显示屏

目前笔记本电脑限于体积以及重量方面的原因，所采用的液晶显示屏不像普通台式机那样可以无限制扩大，一般也就在12～15英寸之间变动。除特殊需要外，很少有笔记本电脑能配备15英寸以上的显示屏，因为此时便携性将大打折扣，违背了笔记本电脑的设计初衷。对于渴望轻薄型产品以获得便携性的用户而言，12.1英寸是最佳选

勿忘检查端口

接口是否完好也是需要大家仔细测试的内容，建议仔细查看USB、并口串口、PS2接口、红外线接口、IEEE1394等是否正常工作。此时，还要查看电池、键盘、鼠标、光驱、软驱、调制调解器等是否存在故障，因为这些功能的完好与否都非常重要，有时候一些细小隐患导致的故障很难得到质保。

择：需要兼顾便携性与视觉效果的用户可以考虑13.3或14.1英寸的显示屏，而追求多媒体娱乐效果的用户至少应当选择14.1英寸以上的尺寸。

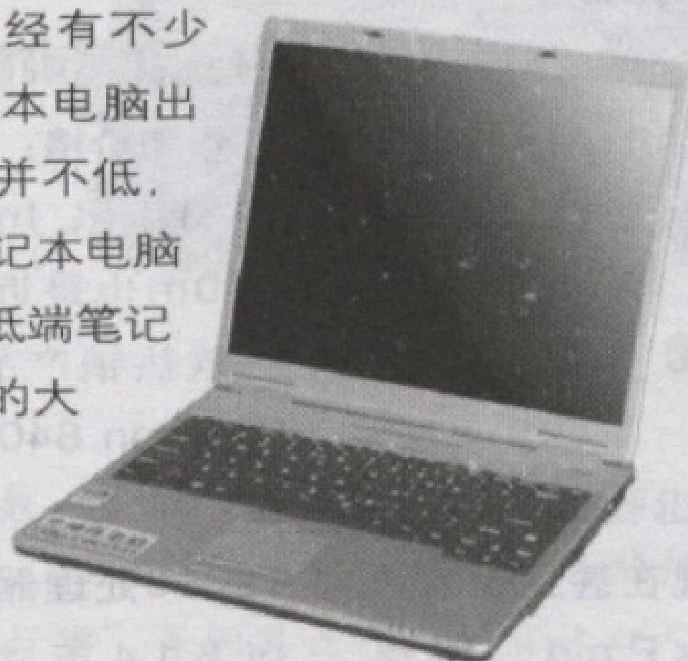
是否选择宽屏也是大家需要仔细考虑清楚的问题。事实上，目前宽屏在玩游戏时很不方便，非标准的分辨率造成画面变形几乎是无法解决的，而且在浏览网页时整体效果也并不好。为此，对于普通办公用户或经常需要玩游戏的用户，非宽屏笔记本电脑或许更合适。

6 4000元以下的疯狂：如何看待超低价笔记本电脑

2999元能买什么？手机、MP4抑或是笔记本电脑？记得国内厂商在两年前宣布3999元笔记本电脑大量供货的时候，业界曾为之震动。而辗转一年之后，2999元的笔记本电脑真的出现在眼前。那么，低价位笔记本电脑到底是否适合普通用户？对此，我们认为应当理性地看待问题。

4999→3999：理性降价带来真正实惠

值得关注的是，已经有不少3999元价位的低端笔记本电脑出现在市场中，而且配置并不低，几乎与大多数4999元笔记本电脑的配置相同，这意味着低端笔记本电脑的价格又向下调的大趋势迈出了坚实的一步。七喜L100采用Dothan核心的Celeron M配合I910GML整合芯片组，再加上14英寸LCD和256MB内存，尽管没有特别出彩的地方，整体性价比优势却非常明显。对于喜欢轻便型产品的用户而言，长城A11可谓是很不错的选择，不过该产品3999元特价只有北京地区的长城宽带包年用户才能享受到。神舟承龙S263C同样报价3999元，而且拥有长达5小时的续航时间和仅2.1kg的重量，所配备的AMD移动版闪龙也拥有非常不错的性能。



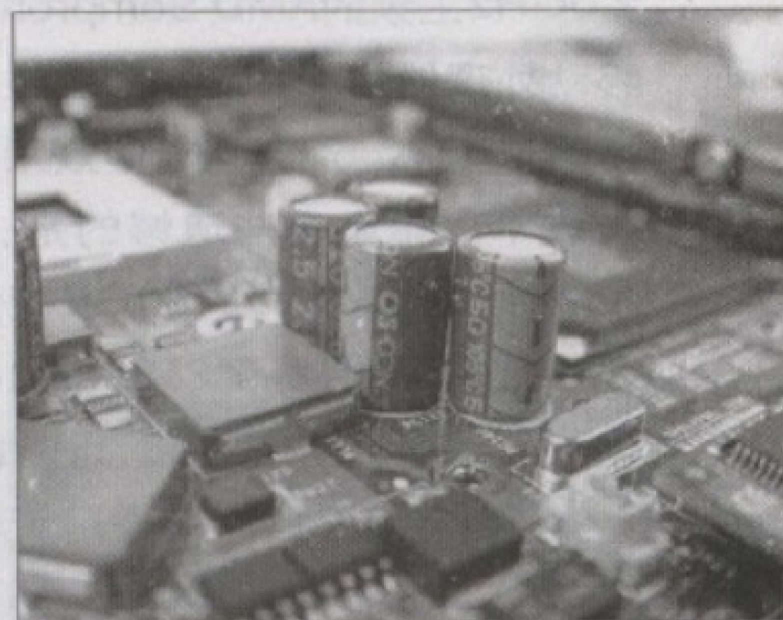
神舟承龙S263C在4000元以下市场中展现出性价比优势

很明显，现在这些3999元价位的产品在配置方面并不弱，甚至可以认为是前一段时间4999元档次的产品。随着HP和DELL纷纷进驻低端市场，再加上AMD和Intel的价格大战，笔记本电脑的成本的确在不断下调，只要设计生产上没有偷工减料，这类产品是很值得肯定的。

2999的幌子：超低价笔记本电脑叫好不叫卖

3999元价位已经得到部分肯定，那么，2999元的笔记本电脑又如何呢？如此低价能否打造出真正的高性价比？作为国内笔记本电脑行业价格领跑者的神舟电脑，一直以绝对的价格优势在行业立足，而一向最善于打价格战的神舟自然不会放过这个机会。近期推出的2999元笔记本电脑配置不会很高，只配备了128MB内存和赛扬1.8GHz处理器。神舟并非目前市场上唯一推出2999元笔记本电脑的厂商，因为新蓝早在去年就推出了采用VIA处理器的2999元笔记本电脑，而且至今仍然有售。

从这些2999元笔记本电脑的性能表现来看，几乎都难以令人满意，甚至想安装一个Windows XP再多打开几个IE窗口都会成为一种奢望。或许有的用户会说只要升级内存就可以了，但此时价格已经3000元出头了。考虑到散热表现并不理想，而且整体配置太过落伍，因此绝对不是明智的选择。展望未来，应该说短时间内不会有其它大厂商跟进，毕竟3000元以下的雷池不是所有厂商都想跨越的。在这个价位下，产品的成本控制将面临严峻的考验，产品质量也很难保证，因此不建议大家选购3000元以下的产品。

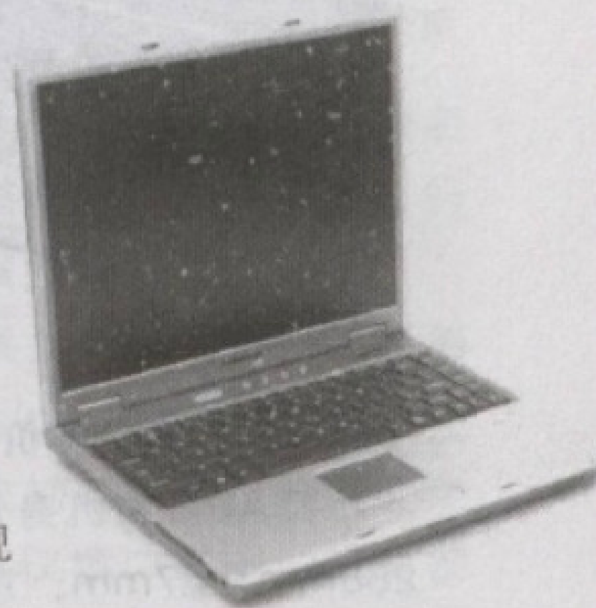


低端笔记本电脑里见到直立电解电容也不是什么稀奇事，不过由此换来的低价并不可取

7 主流低价位笔记本电脑推荐

联想旭日125C　■ 参考价格：3999元

旭日125采用1.5GHz主频的赛扬M370处理器和Intel 910GML整合芯片组，能基本满足各种办公需求，而且14英寸XGA显示屏的画质表现也非常不错。在散热和外观设计方面，旭日125的表现比较均衡，而且标配的40GB硬盘、COMBO光驱以及256MB DDR内存和电池也中规中矩，是一款非常适合学生用户的产品。



清华同方超锐V30

■ **参考价格：3999元**

在众多笔记本电脑中，V30绝对是一款另类产品，因为其移动处理器和芯片组都来自于VIA。V30所采用的VIA C7-M移动处理器非常有特色，其性能远不及Celeron M和Sempron，但低功耗与硬件加密功能非常不错。正如部分用户所说，如今4000元以下的笔记本电脑也没有出色的3D性能，而清华同方V30应付商务办公已经绰绰有余，且低功耗表现十分出色，因此性价比值得肯定。



Acer Aspire 3045NLC

■ **参考价格：5999元**

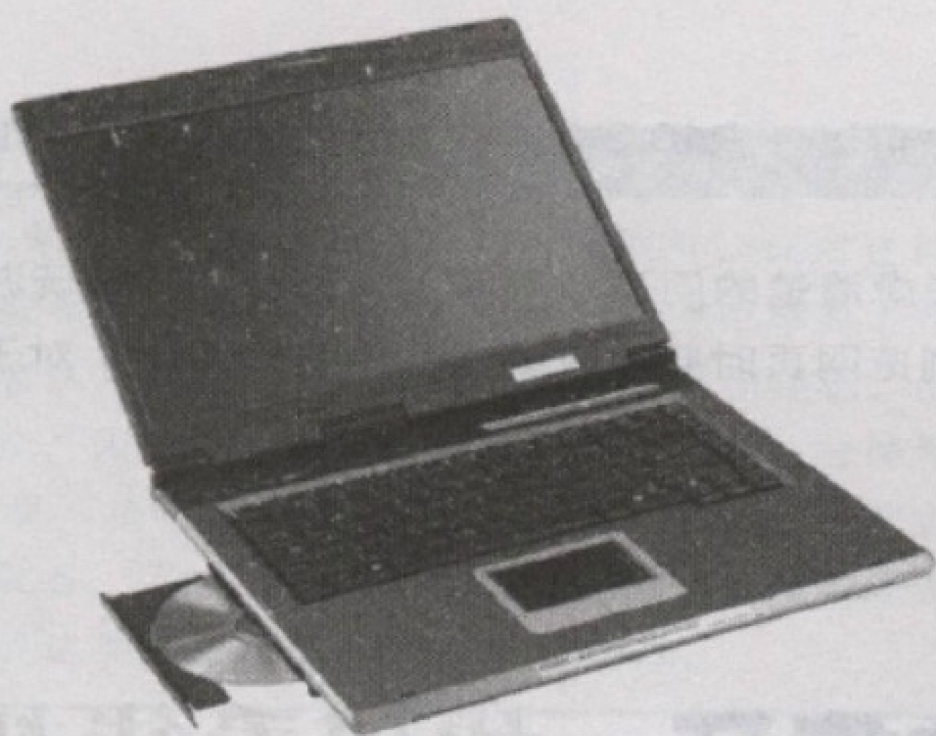
这款笔记本电脑采用非Intel迅驰平台，而且性能表现可圈可点。2.0GHz主频的AMD Sempron 3300+移动处理器搭配X1300独立显卡，配备64MB独立显存，其3D效果自然出类拔萃。略微有些遗憾的是，Acer Aspire 3045NLC的60GB硬盘只有4200r/m，而且标配256MB内存有些偏小，需要用户后期扩充。此外，Acer Aspire 3045NLC采用标准15英寸LCD，很适合玩3D游戏。



华硕A6R

■ **参考价格：5999元**

华硕A6R的机身尺寸为328mm×288mm×27mm，重量为2.85kg。



尽管便携性很一般，但出色的配置很适合学生用户，这样既能保证性能，又能在移动应用中获得便利。华硕A6R标配1.7GHz主频的Pentium M处理器，结合ATI RADEON Xpress 200P芯片组以及X300独立显卡，再加上Combo光驱和60GB硬盘，自然吸引了不少用户。此外，如果将CPU换成Celeron M 380，价格还可以下调1000元，进一步提升性价比。

联想Thinkpad R60e

■ **参考价格：6999元**

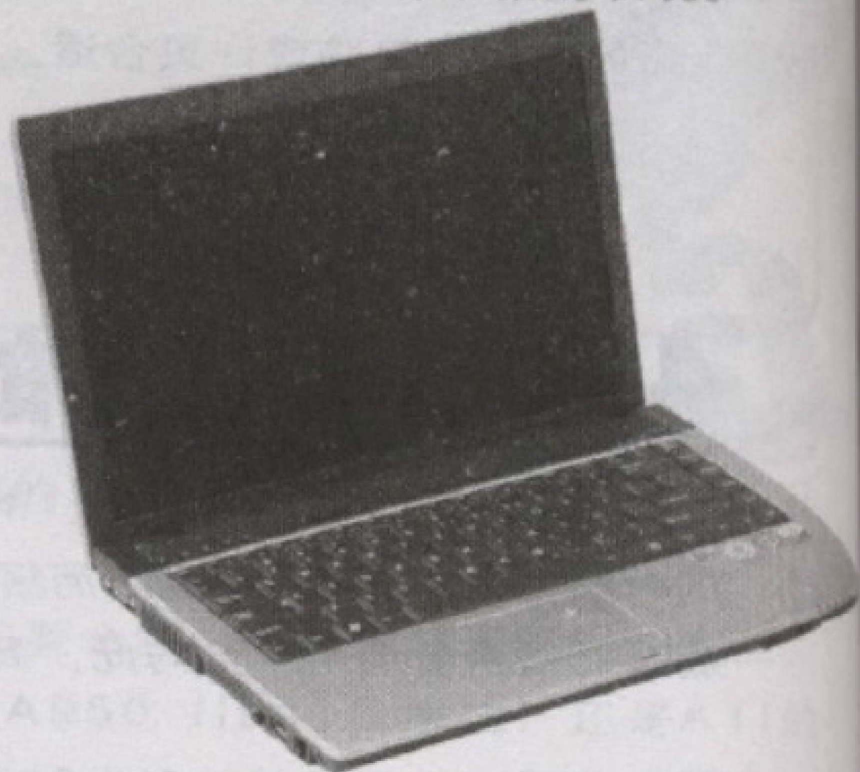
7000元以内购买迅驰3，这在以往是不敢想像的，而现在甚至能买到迅驰3平台的ThinkPad。联想Thinkpad R60e采用单核Celeron M 410，芯片组是标准迅驰3平台的i945GM，配备256MB DDR2内存。尽管R60e的便携性并不出色，但镁制防滚架和APS硬盘保护系统一应俱全，可谓是非常高性价比的商务型笔记本电脑。



方正R610N

■ **参考价格：6999元**

方正R610N采用酷睿双核T2050处理器，512MB内存、60GB SATA硬盘，I945GM整合芯片组（集成GMA950显卡），同时采用了COMBO光驱和14英寸宽屏LCD，应该说其配置在同等价位中出类拔萃。此外，R610N的体积控制也非常到位，2.25kg对于14英寸笔记本电脑已经是苗条身材。R610N在散热设计、屏幕亮度自动调整以及键盘手感和电池等细节方面也有不错的表现。



DELL Inspiron 640m

■ **参考价格：6999元**

DELL Inspiron 640m也是近期的一款热销产品。Inspiron 640m采用双核T2300处理器以及14英寸宽屏和DVD刻录机，仅仅6999元报价让DELL再现性价比杀手的本色，因此非常值得推荐。此外，Inspiron 640m的512MB DDR2 667内存和80GB SATA硬盘都显示了其高端身份，而且预装Windows XP HOME操作系统。



写在最后：

笔者认为用户不用过分担心笔记本电脑价格下调导致产品品质下降，由于笔记本电脑的利润本来就相对较高，而且上游部件供应商也在不断降价，因此存在一定的降价空间。唯一需要警惕的是，我们不愿看到低性能的劣质产品在市场上滥竽充数，甚至库存的老型号产品以及翻新的二手货都来掺和一把。对于用户而言，最重要的是学会如何判断产品的性价比。无论如何，笔记本整体价格下调趋势总是用户愿意看到的局面，而在阅读完本文之后，相信大家心目中已经有了一把选购合适产品的标尺。

低价DIY 拨开迷雾！

■晶合实验室 别理我

前几日北京乌云盖日，不过倒也凉爽，闲来无事，坐车到中关村一逛，海龙、鼎好、太平洋一片热闹情景，看来暑期果真是消费高峰啊。闲步到某柜台，赫然看见装机配置单上写着“￥2699.00”“英特尔原厂高性能主板”“17寸纯平显示器”“盒装行货”等颇具诱惑力的宣传口号，这么好的事儿？我擦擦眼睛，的确没看错，一瞅配置，唉，原来如此……。

相对品牌机，DIY市场最大的诱惑在于其自由度和低价，但随着供货渠道的成熟，品牌机已经逐渐拉近和DIY PC的价格差距，面对这样的紧迫状况，DIY商家不得不再次祭出其“法宝”——价格战。秉心而论，价格战并不是什么坏事，低价的DIY选择也不是不可接受，但对消费者来说，最重要的是一张明明白白的配置单。花钱，可以，但请告诉我怎么花的。

好了，让我们拨开迷雾，看看低价DIY PC到底有些什么奥妙！

CPU	赛扬D 320 Prescott核心
主板	865GV英特尔原厂高性能主板
内存	256MB DDR400
显卡	集成
声卡	集成
硬盘	三星80G（盒装行货）
光驱	52X Combo
显示器	17寸纯平显示器
鼠标键盘	光电套装
机箱电源	未标注

这就是那张标价￥2699.00的DIY PC配置单（原文抄录）

一、处理器

对那些不太了解电脑相关技术的普通消费者来说，最看重的恐怕就是处理器了。“我用奔4”四个字多自豪，殊不知奔4（Pentium4）家族零零总总不下数十款处理器（参见http://www.intel.com/products/processor_number/chart/pentium4.htm），性能落差极大，俗语云：“这塘水，很深”。



家族庞大的赛扬D系列处理器

目前定位在中低端（700元以下）的处理器不在少数，主要包括Intel和AMD两家。Intel主要有P4（Pentium 4）系列和CD（Celeron D）系列，AMD主要有A64（Athlon 64）系列和S（Sempron）系列，均为高低搭配，价位从2XX～6XX元，性能、技术规范各有不同，但由于命名方式简单，用户经常不了解具体指标，再加上水货、行货的区别，更是让商家有了“施展空间”。


赛扬D320，依然采用478针脚，未来升级空间很小，且缺乏最新技术支持

以笔者所见的配置单为例，赛扬D系列23款处理器（http://www.intel.com/products/processor_number/chart/celeron_d.htm）从接口到支持的特性，并非完全一样，配置单上的赛扬D320，不仅接口属于“没有前

途”的478针脚，而且缺乏Execute Disable Bit安全机制和64位功能支持。配置单特别强调它和主流P4系列一样，都使用了Prescott核心（P4双核亦然），的确，我们不否认它相对老核心的性能进步，但该核心在DIY圈里，最出名的竟然是其高功耗和高发热量。赛扬D320亦然，其TDP（功耗）值高达73W，主频为2.4GHz，性能方面属于同系列中比较低的，不过这一点我们倒不苛求，毕竟低价位，重要的并非是绝对性能。

此外，对于水货（散包）行货（盒装），商家也往往含糊其词，两者差价40～60元，而一个勉强能用的散热器，价格在20～30元之间，计算下来整体利润落差10～40元不等，一顿午餐费就出来啦！而消费者失去的则是保修和过硬的散热。

二、内存



真假难辨的Kingston内存

如果说机箱里最不靠谱的东西，内存绝对排在第一位，笔者亲眼见过商家将成盒的散装假货装入包装盒，上封条，其仿真程度之高让人咋舌。而笔者的同事Artec也曾经中过JS的招，最后通过厂家查询颗粒编号才验明真伪。作假，表示有利可图，内存价格波动大，品牌货和散装货更是贵贱分明，巨大的利润让不法商家乐此不疲，对于DIYer来说，则应该谨慎谨慎再谨慎。


“现代”内存，市场里几乎找不到真货，图中为正宗Hynix内存条

从笔者实际调查情况（北京地区）来看，各大品牌（Kingston、Kingmax、现代、宇瞻……）均有假货，以口碑较好的Kingston和现代为甚，可以说达到泛滥程度。目前应付假货，办法仅限于网上查询（如http://www.kingston.com/china/verify）以及外观辨识（变彩防伪、激光防伪），而购买以后，要再回头质疑商家，他们往往会找种种理由进行狡辩。

那么，面对真假问题，消费者是不是只能任人宰割呢？很无奈地说，除了提高辨识能力以及做好确认工作（选择良好信誉的商家、要求商家为产品打标、开收据/发票、明确退换条件、上网查询……），似乎还没有更好的个人办法，让我们一起期待内存市场的规范吧。

回过头来看上面的配置单，内存一项仅标注了“256MB DDR400”。可以确定的是，商家绝对不会给你品牌货，就算是假冒的品牌货也不会给你，想要？行，加钱吧！最低档的散装内存条是唯一的选择。这类产品大多数在低指标（高延迟、低时钟）下还是可以工作的，略微提高要求就无法满足，超频更不用想。若是用户运气好，也许还能用久一点，运气不好，可能几个月就会报废。

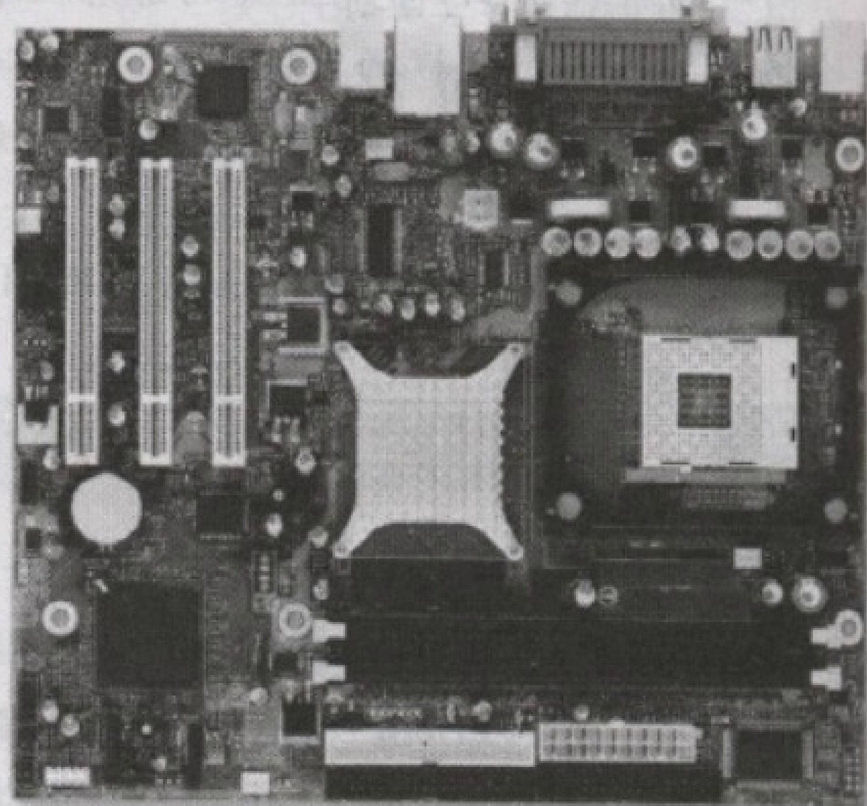


宇瞻内存，正品包装非常精美

作为最低配置，256MB内存只能让WinXP系统“运转”起来，明显是不合理的搭配。作为牟利之道，内存可以说是比较黑的一块。另外还要注意，DDR已经逐渐失去主流地位，相同容量的DDR2内存价位已经和DDR持平甚至更低，必要的情况下应该酌情考虑。

三、主板

作为“母体”，主板决定了系统的整体构架以及对其他设备的支持。在低价配置中，我们允许一定程度的妥协，如Micro-ATX结构、集成显卡，甚至稍老一些的芯片组……但过于陈旧的架构和没有升级空间的产品是不可取的。


Intel D865GVHZ，在许多公司办公电脑里可以见到

计算此类低价PC，就算将主板价位限制在550元以下，我们依然有很多不错的选择。以Intel LGA775接口产品为例，华擎775i65G/ConRoe 865PE、七彩虹C.NC19 Ver2.0、昂达865GVM/915PLD等产品大多支持全线Prescott单核处理器，价格低廉的赛扬D更是不在话下。AMD方面，由于接口众多，如Socket754、Socket939以及AM2等，选择比较混乱，总体趋势是向AM2过渡，但考虑到CPU的价格，还以Socket754的产品为主。

那我们在选购时会遇到什么样的问题呢？去库房看看吧，有一样东西是商家很不喜欢的——存货。在推荐低价主板时，这些存货往往是被推荐的对象，这就是为何他们


精英RS482-M754，板载显卡性能尚可，且可升级另添一块

反复强调低价以及“够用就好”的原因，但回过头想，90%的钱都花了，为何要替商家做清仓工作呢？多花30～100元就可以买到新产品，何乐而不为？

像配置单里的Intel D865GVHZ，的确是Intel原厂主板，稳定性很好，但它采用Socket478接口，只有2条内存插槽，没有提供AGP/PIC-E插槽，几乎没有升级空间。当消费者某一天想要升级显卡玩游戏的时候，恐怕只能选择更换主板了。

四、硬盘/光驱

聊完三大件，下面聊的主要就是一些铆在机箱上的外部设备了。首当其冲的是电脑的记忆仓库：硬盘和光驱。



性价比很高的西部数据WD1600JS

多年以前，水货硬盘曾相当流行，查阅当年的报道，可以看到很多关于水货硬盘的辨识、导购甚至争论的文章。这一切都有其必然因素，我们这里不进行深入探讨，随着供货渠道的完善以及大众对水货硬盘的认知，它们的日子越来越不好过，用户只需根据保修年限（行货一般是3年）以及拨打防伪电话即可轻松辨识。因此除非太过黑心，商家一般都会在配机时推荐行货硬盘，大多数情况下他们会以此要求消费者提高价格——“换质保3年的吧，不过要加XX元哦”，这样的话是不是很耳熟？正所谓羊毛出在羊身上嘛。

为了安心使用，选择盒装硬盘吧，配置单里也明确写上是盒装，好了，下面的问题接着来。无论是三星、希捷、西数、迈拓、日立，均提供了80G容量产品，同一品牌同一容量，一般都有好几个型号，价位却是不一样的。以三星为例，SP0802N IDE/2MB/380元，SP0812N IDE/8MB/390元，SP0812C SATA/8MB/410元，差价最大到30元，真是防不胜防。建议消费者将各个品牌硬盘的型号和售价抄在纸上，购买时一一核实。


SP0802N虽然价格低廉，但容量低

光驱问题较少，盒装新机基本都是正品（注意不要买到旧的返修货），主要是品牌和型号的选择。采用CD-ROM明显是出于降低整体成本的目的，其实聪明一些的商家更愿意选择DVD-ROM，50～80元的差价给客户的心理暗示明显不同。另一个需要注意的是，不同品牌和型号的光驱，价格也是不同的，以CD-ROM为例，昂达52XP时尚版和台电女神加强版52X CD-ROM价格分别为150元和125元，价差明显。

五、电源机箱/键盘鼠标

让我们热烈欢迎！错了，应该是商家们热烈欢迎装机利润之王——电源机箱。当你行走在电脑城中，察言观色，那些卖机箱、外设的商家的脸上，大都挂着灿烂的笑容，而那些推销整机的商家，估计就是微笑了。

让我们模拟一次购机，来看看商家是怎么赚钱的。

商：“货备齐了，咱们去拿机箱吧。”

客：“好的，能选吗？”

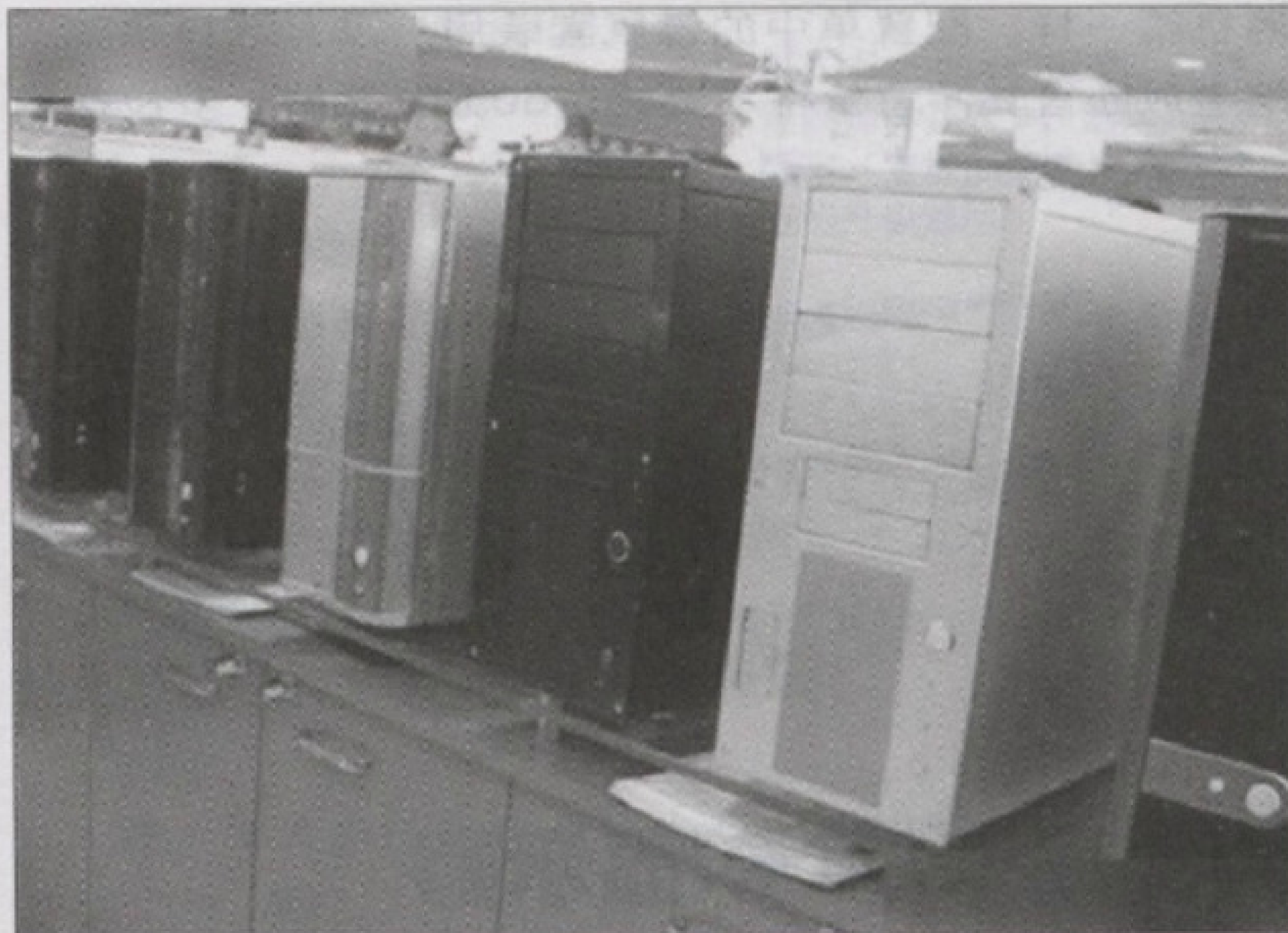
商：“基本就一两款，电源是标配，用在你电脑上没问题！”

商家带客户到一个机箱商那里，指指底层一个机箱，敲一下，侧板很薄，电源也不知道是什么牌子，以前没见过。

好了，现在你有两个选择：第一，就用它吧，商家收了银子去机箱商那儿结帐，1XX元。第二，不满意！换机箱。

客：“不好，我要换一个。”

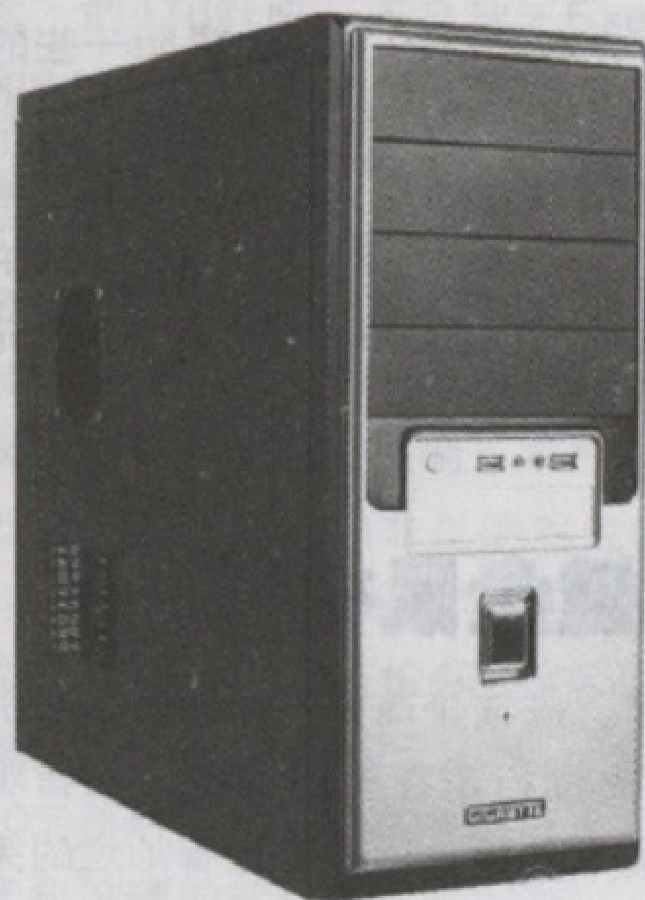
商：“那就要加钱呐，而且机箱电源是分开卖的，这几款机箱怎么也要2XX多呢，电源你用哪款？航嘉冷静王口碑很好，好像是180元。”


机箱市场黑洞颇多，利润惊人

客：“好像有标配长城电源的机箱卖啊，价格200元，最多210元。”

商：“没听说过呀，要不你去其他地方转转？快点儿啊，那边等着你去看装机呢。”

客户回头看看，周围人山人海，也不知其他机箱商都



技嘉301机箱，带电源240元左右，较受欢迎

在电脑城什么位置。最心急的是，自己的新机器等着自己去“欣赏”，算了，买个好点儿的吧。

不明就里的客户糊里糊涂选择一款机箱和冷静王电源，花销增长2XX元，回家一查，咦？冷静王怎么还有好几个版本？自己买的标准版不到150元，机箱虽然看上去不错，但也不比原来商家推荐的机箱强多多少，开始觉得有点不值……

画面切换，电脑城。

商：“小J，结帐，你的机箱钱。”，点了1XX元给机箱商。

机箱商：“今儿赚了多少啊，下次记得还帮我们推荐这儿款哟！”

商：“好说，好说！”

相对那些利润只有二三十元的配件，电源机箱利润丰厚，商家利用消费者对它们不太熟悉的状况，高价推销产品，不太细心的消费者常常在这里栽一跟头。和电源机箱一样，配置单中的键鼠套装用户没有选择余地，笔者敢断言其零售价格不会超过60元，微软、罗技都属于“奢侈品”。

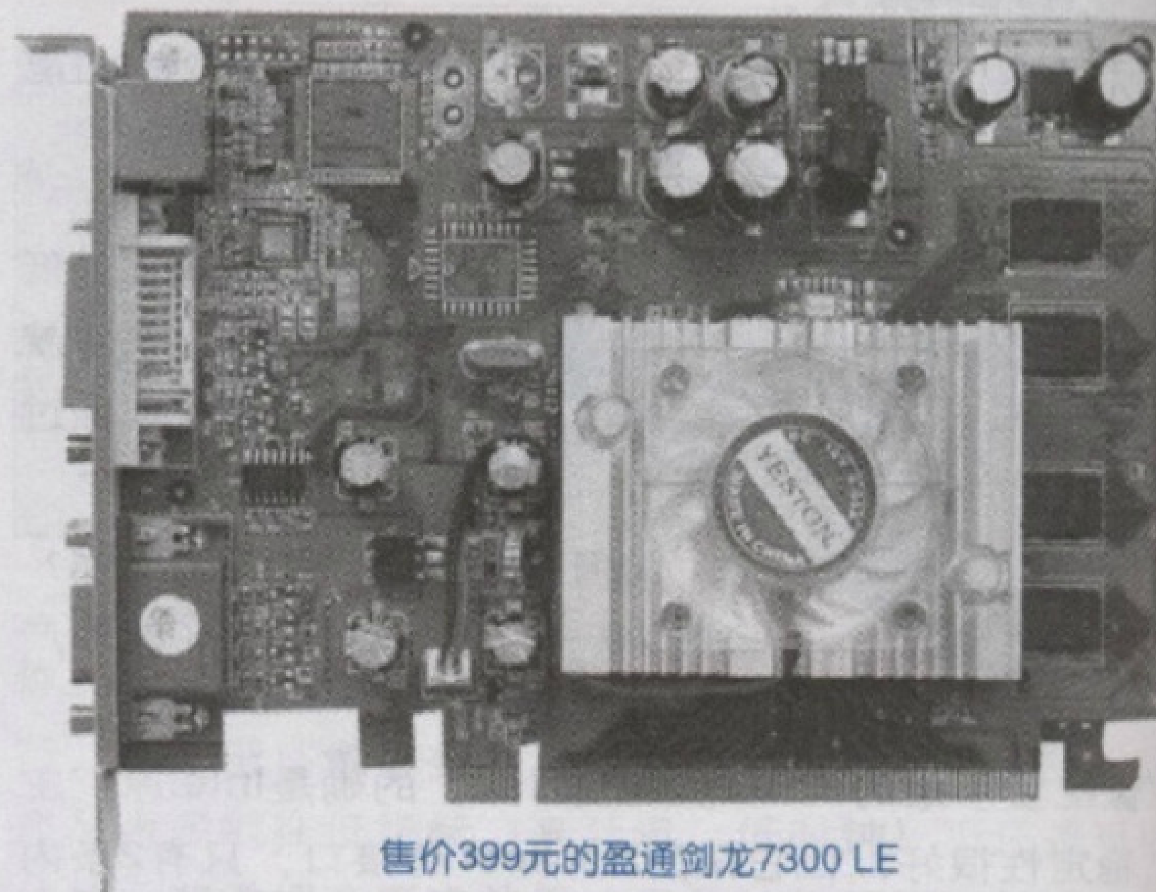


罗技无限炫光键盘鼠标套装

六、显卡/声卡/显示器

配置单里，显卡和声卡都是集成，不过考虑到低端用户也有游戏需求，我们在这里简单地概述一下低价位显卡（≤600元）的市场情况，同时聊聊一些需要注意的地方。

购置低端显卡，也应该将目光投向有信誉保障的名牌产品，它们在做工、售后以及实际工作稳定性方面具有优势，而那些杂牌小厂生产的板卡经常缺乏起码的稳定性。选购显卡应该关注的是主芯片型号、工作频率、显存频率、板卡做工、附赠物品等，为了更好地销售产品，商家往往不会很明白地告知消费者一些关键的规格参数（特别在本文涉及的低端市场），消费者在选购之前一定要核实，选购时，也需要坚定选购意向，不可盲目跟从商家推荐。



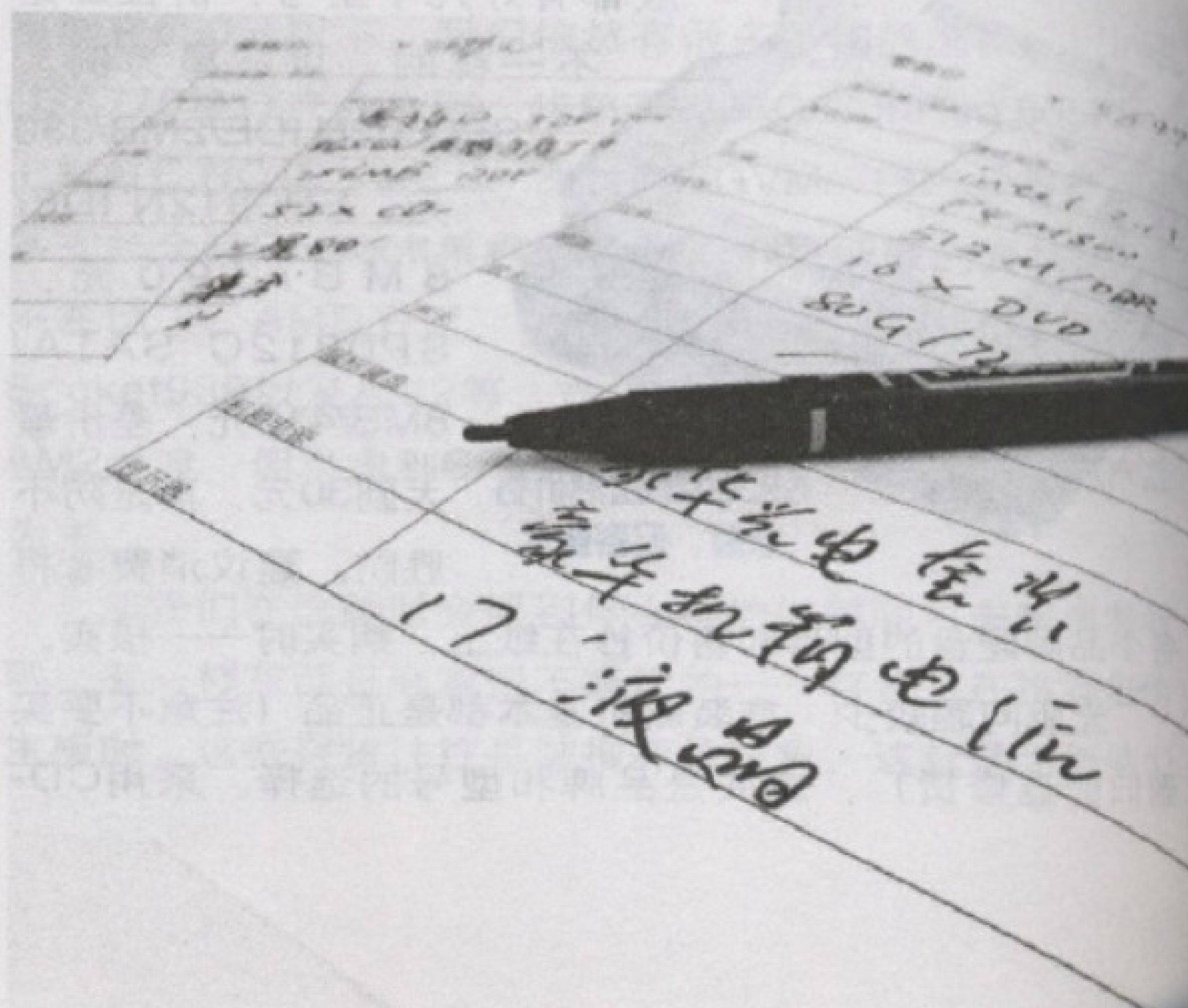
售价399元的盈通剑龙7300 LE

市场上，300～399元价位，主要是二线品牌的低端产品，比较典型的型号有GeForce 7300 LE系列，RADEON X550/X1300系列，它们的性能不会太高，主要满足普通3D游戏应用。400～499元价位除可买到一线大厂的低端外，已经可看见GeForce 6600（标版）和X700（标版）这样8管线的产品，它们能够对付主流3D游戏。500～599元价位，则是GeForce 7300 GT以及X800 GTO的市场，已经靠拢中端。



售价559元的蓝宝石X800 GTO黄金版，性价比极高

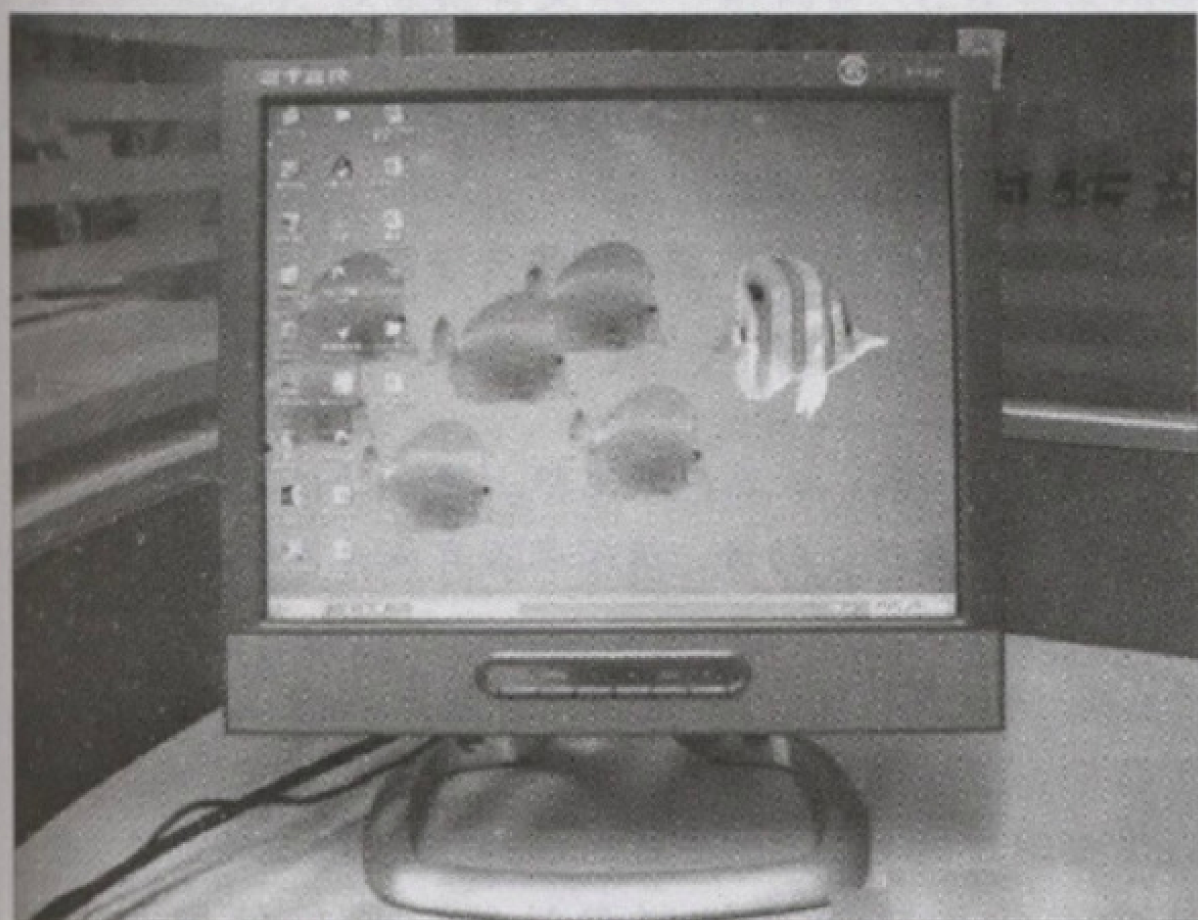
面对较成熟的显卡市场，商家惯用的伎俩只是一二十元的调货价差，有时会把别人退换的产品以次充好，不过只要细心查看（标签、成色、风扇有无灰尘）都可避免，还有厂商附赠的一些小礼物，记得索要。




飞利浦107S6，放心的选择

相对而言显示器市场则比较混乱，特别是800元以下的CRT显示器一线品牌产品（飞利浦、三星、优派……）基本很少涉足，小厂产品则相对多一些，以上文的配置单为例，商家并没有标注任何型号，按网上报价，一台康冠（KTC）的K-7002FD8 780元就能拿下。

随着液晶显示器的普及，我们时常可在零售市场看到在千元左右徘徊的15英寸液晶，这类产品多数不是一线品牌，而且货源不稳，有时是库存机型，为吸引眼球也经常被加入低价DIY配置单的行列，其整体成本增加300～400元不等，同样具有相当大的诱惑力，但是在显示质量方面就难以保证了。


鹰特510P，售价仅1099元的15英寸液晶显示器

选购低端显示器特别需要注意的是不要买到返修产品，凡是发现包装不整，附件不全，应立即拒绝，这种产品的返修、退换几率极大，切勿上当。

七、拨开迷雾！

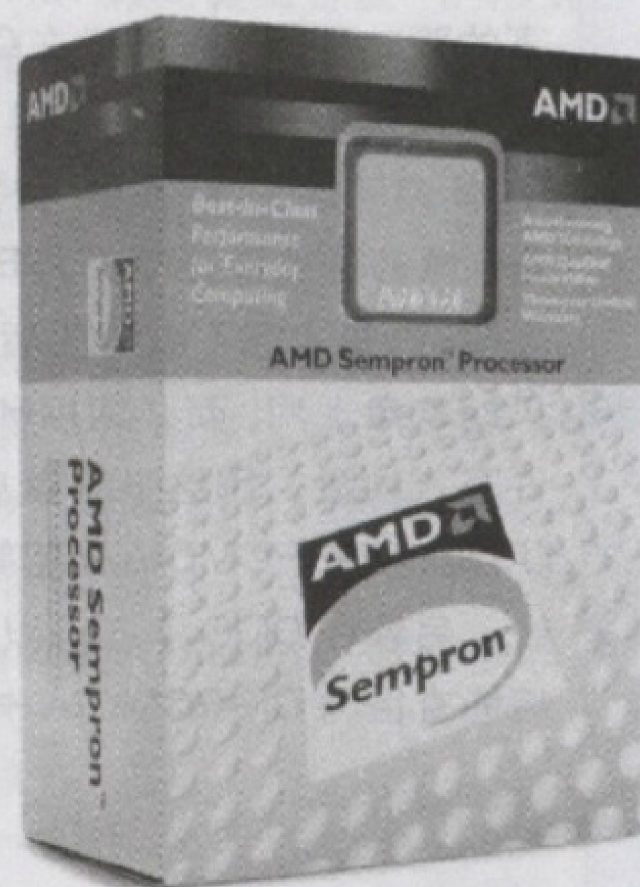
写到这里，相信读者对那张"￥2699.00配置单"应该有所了解了。我们不妨自己攒一台相似定位的配置进行对比。我们所参考的价格均为网上北京市场报价，一般要比实际售价高10～20元不等。

表一

	产品型号	参考价格	备注
CPU	赛扬D 320	300元+20元	散装处理器(不支持64位)+富士康CMI-28-2S散热器
主板	Intel D865GVHZ	400元	不支持AGP/PCI-E显卡扩展
内存	256MB DDR400	170元	散装
显卡	集成	/	/
声卡	集成	/	/
硬盘	三星80G（盒装行货）	380元	SP0802N IDE/2MB
光驱	52×CD-ROM	125元	台电女神加强版
显示器	17英寸纯平显示器	780元	KTC K-7002FD8
鼠标键盘	光电套装	60元	蓝科海洋之星套装
机箱电源	未标注	200元	按品牌机箱联志2007A计算
商家报价	2699元	网络报价	2435元

表二

	产品型号	参考价格	备注
CPU	AMD Sempron 2600+ 754针/64bit	350元	盒装正品
主板	精英RS482-M754	449元	
内存	宇瞻512MB DDR400	350元	盒装正品
显卡	集成	/	/
声卡	集成	/	/
硬盘	西部数据WD1600JS（行货）	488元	160GB/SATA/8MB
光驱	华硕DVD-E616P1黑色面板	195元	
显示器	飞利浦107S6	890元	带宽120MHz最高分辨率及刷新率1280X1024@60Hz,
鼠标键盘	罗技无限炫光键盘鼠标套装	129元	
机箱电源	联志2007A	200元	电源采用联志霸王龙300
总价	3051元		

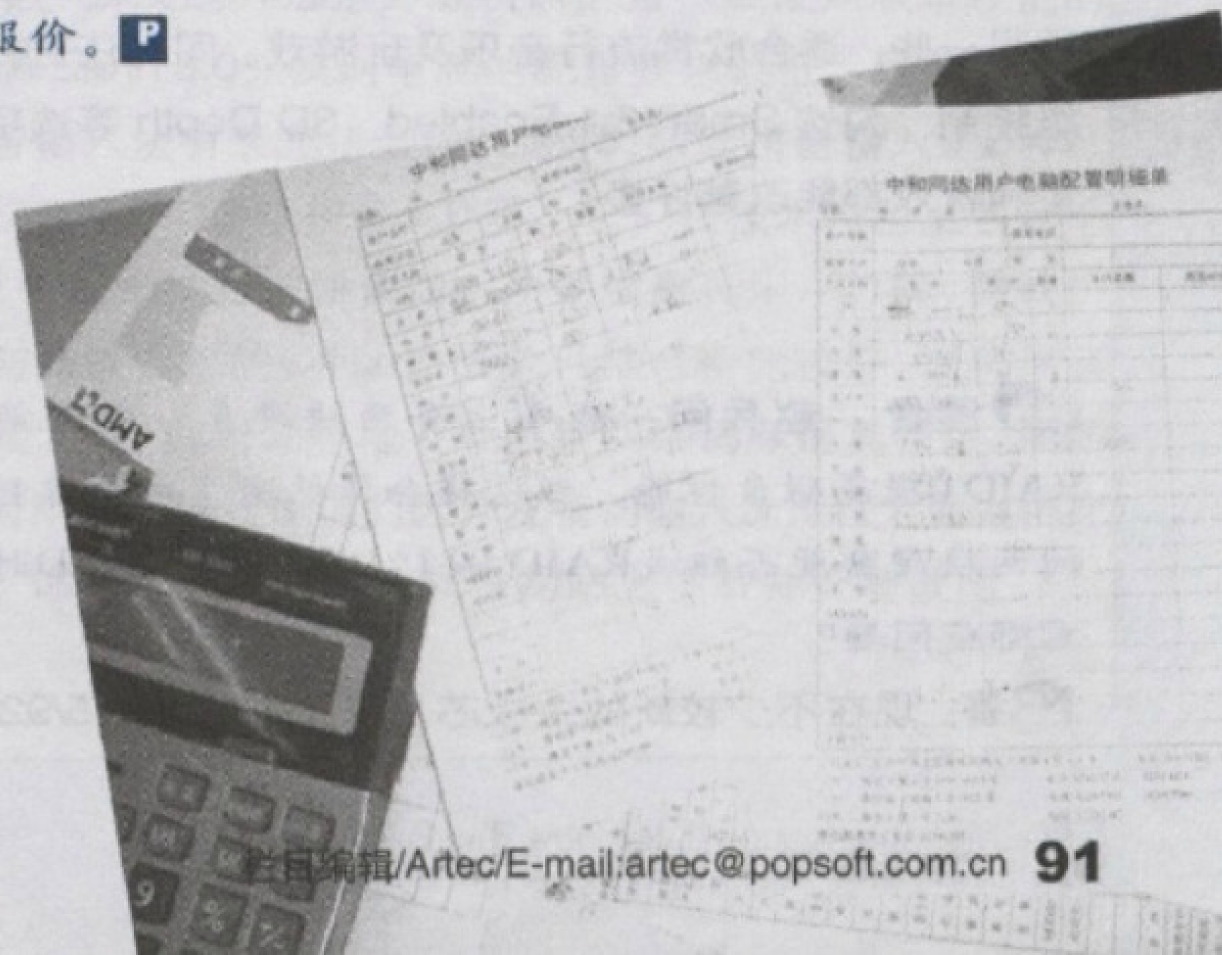


AMD Sempron处理器，功耗较赛扬D小不少，选购AM2版本（主板须配合）具有较好的升级潜能

表一是商家提供的2699元的配置，我们按照比较宽松的计价方式进行核算，最后实际价格约2435元，价差264元，装机利润接近10%，对于整机销售来说，这是一个不小的数字，更何况我们还是按照零售价格计算，实际利润应该更高。

表二的配置则是我们自己攒的，秉承的原则是"质量第一，性价比优先，保留适当升级空间"，配置选择了AMD系统。对比一下，表二总体价格高出前者355元，但无论是性能还是产品质量，都提升了一个档次，对游戏有更高要求的，只需购买一款400～599元价位的显卡即可应付主流3D游戏。其实，我们可以理解商家在低价配置上的妥协，但是不能容忍的是带有糊弄或者欺骗性质的隐瞒。

注：本文所述产品价格为截止于2006年8月4日北京市场报价。



问题交流

编者按：现在电脑里的配件越来越多，电源的压力也就越来越大，一个不“称职”的电源，是电脑使用过程中的极大隐患，很多电脑故障都与之有直接和间接的关系。

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅

读者 天光问：我的笔记本电脑没有光驱，但可通过外置软驱启动，在重装系统时，需要在DOS下使用USB/PCMCIA接口的相关设备，比如U盘或光驱，请问如何实现？

答：你可以去网上搜索到U盘以及PCMCIA光驱在DOS下的驱动程序，按提示在CONFIG.sys及AUTOEXEC.bat文件中加载即可，更简单的方法是上网搜索一个“超级DOS启动盘”，能完善支持DOS下使用USB/PCMCIA设备，像各种外接光驱（USB/PCMCIA/1394/SCSI等接口的光驱）。要注意下载解压后是一个IMG文件，不能直接拷贝到软盘上用，而必须用HDCOPY、rawwritewin之类的软件写入软盘。用这张软盘启动系统后，可在DOS下使用USB光驱和PCMCIA光驱等外设，大大方便了我们重装系统。另外在DOS下还可以用“UNATA”这款软件，执行后能直接将CF-PCMCIA卡识别为磁盘，非常方便。

四川　龚胜

读者 卡卡问：我经常在网吧玩CS等游戏，感觉用耳机的音响效果不是很好，请问是否能用软件的方法提升效果？我查了一下，网吧电脑上声卡芯片是VIA出品的6声道VT1616 Codec。

答：通过Vinyl Deck控制面板可进行众多设置。VIA的Codec支持独有的Immerzio Stereo Mode音效模式。Immerzio Stereo完全支持各种游戏的3D音效，在CS这类第一人称射击游戏中为玩家提供精确的定位功能。Immerzio Stereo仅提供了双声道支持，并特别为耳机进行了优化。Immerzio Stereo提供了两种收听模式，一种是Movie模式，另外一种是Music模式。在Movie模式下人声对话清晰，适合观看视频；而Music模式的低音力度则更强一些，适合欣赏流行音乐及玩游戏。同时还可打开高级控制，勾选Smart 5.1 Enabled、3D Depth等选项，音量和音效都能改善许多。

四川　龚胜

读者 赵兵问：我手上有两块硬盘，希望能组建RAID 0提高磁盘性能，但这样会降低磁盘的可靠性，请问两块硬盘能否组成RAID 0+1？另外组建RAID时应注意哪些问题？

答：现在不少较新的主板芯片组（如Intel 915/925）支持所谓Matrix RAID模式，可只使用两块硬盘就能建立出RAID 0+1的环境，如果你的主板支持的话可以尝试。

另外Win XP支持组建软RAID。软RAID通过核心磁盘（块设备）代码来执行不同的RAID级别，主要依赖于CPU的性能。如果你的CPU很强劲，软RAID的磁盘性能有时甚至能超越比较老的RAID硬件控制芯片。

最后，提示你组建磁盘阵列时，最好选用同型号同容量的硬盘，不然系统会自动按最低速、容量最小的硬盘组建，这样高指标的硬盘就浪费了。另外，组建阵列时会清空原有硬盘里的所有数据，请事先注意备份。

四川　龚胜

读者 uu问：我感觉我电脑上硬盘的性能比较差，如果暂时不升级硬件的话，请问是否有提升系统磁盘读写性能的其他方法？

答：硬盘是机械设备，主轴转速是定死的，没法“超频”，但我们可以从软件上对磁盘读写性能进行适当优化。比如经常整理磁盘上文件的碎片，这样能减少磁头移动的次数，将会有效地提高系统磁盘性能。最好使用微软的BOOTVIS、DEFRAG，并配合诺顿SPEEDISK把虚拟内存交换文件放到读写速度最快的位置，而把临时文件放到分区尾部，最大程度优化读取结构，延缓文件碎片产生。

现在的硬盘在采用LBA模式后，各磁道扇区数量不相等，外圈磁道比内圈磁道长很多，扇区也比内圈多很多；因此在磁盘外圈，磁头相对磁盘的线速度大，读写速度更快。因此我们最好将操作系统安装在最靠前的分区上。同时系统分区上不要保存任何重要文件，这样就可以GHOST来方便地备份恢复系统，同时也是整理文件碎片的最快捷方式。

四川　龚胜

读者 许维问：我前段时间买了一台DVD刻录机，当时商家送了我10张DVD+R碟片，我将DV拍摄的影像制作成DVD光盘，但家里的老DVD影碟机却无法播放自己制作的DVD影碟。请问原因何在？

答：这类老DVD影碟机通常无法识别DVD+R/RW格式的光盘，建议你换用DVD-R的碟片刻录就能正常播放了。如果你不想浪费你的DVD+R碟片的话，可用下面的方法解决：

客座专家　龚胜 苏旅

利用厂商所提供的BookType（盘片格式）更改程序，将DVD+R/RW刻录盘片“变身”，让DVD影碟机在读取DVD+R/RW光盘时“误”认为是普通的DVD-ROM盘片，从而顺利读取上面的信息。启动Book Type Utility后，将刻录盘片的Book Type设定为“DVD-ROM”并点击“OK”键。这样将刻录盘片转换为DVD-ROM格式之后，我们便可以利用Nero这类刻录软件将视频文件刻录到盘片内，老DVD播放机也能正常识别了。

四川　龚胜

读者　维巴问： 我买了一台DV摄像机，现在用Premiere制作视频刻录DVD，为什么视频编辑和压缩的编码速度那么慢啊，而且生成的视频质量也不怎么好，有什么办法解决？

答： DV视频编码速度慢的原因很多，跟硬件配置、质量及软件使用、设置都有关系。一般而言，在没有使用专业硬件非编卡的情况下，采用Intel P4 2.4GHz（或AMD同级）处理器，512MB以上内存（DDR400以上），7200 r/m硬盘（含8MB Cache），以上配置的机器，在硬件工作正常的情况下，可获得较好的视频编辑和压缩性能。当然，视频编码软件的配合也很重要。如果你的电脑采用的是超线程（HT）处理器，那么选择支持该技术的最新版Premiere Pro系列视频编辑软件可获得更好的使用性能。同时，CANOPUS PROCODER2、TMPGEnc之类的视频编码压缩软件的压缩质量较高，生成的视频质量较好，但在这种高码率和高画质模式下压缩速度就相对较慢。如果想要加快视频编码压缩的速度，可适当更改软件参数中的画质设置，但生成的视频质量就不会很好。最后还要注意一点，DV视频采集参数设置也很重要，如果采集时错误地选择了NTSC制式（30fps），而在压缩时又使用了PAL制式（25fps），或者是混合增加了不同分辨率、不同格式的文件并大量使用滤镜、插件等功能，也会延长视频压缩时间。

湖南　苏旅

读者　梅梅问： 我用的是Windows 98，由于没有安装光驱，所以想以移动硬盘作为外置存储工具。但好像安装上去以后系统没有任何提示。怎么办？还有就是我买的MP3播放器可以作为移动闪盘使用么？

答： 首先我不清楚你的移动硬盘是采用的是什么接口，常见的移动硬盘一般多采用USB或IEEE 1394接口，Windows 98操作系统由于过于陈旧（今年7月份微软正式停止对其技术支持），所以如果没有安装对应的驱动程序，USB或IEEE 1394接口外部设备是无法被访问的。解决办法就是找到对应的驱动程序然后安装即可，或者安装Windows 2000或Windows XP等内置相应驱动程序的操作系统也可解决问题。当然，也不能排除硬件方面的故障问题，如移动硬盘本身的盘体或控制芯片故障，USB接口（包括移动设备或电脑主板上的）故障等。你可以另外找台电脑，用替换法尝试解决。另外，不是所有的MP3播放器都可以像U盘那样，即插即用支持免驱直接访问的，如MPIO、RIO等品牌的早期产品都不具备免驱直接访问功能。关键还是要看具体的产品型号，你可以通过相应的产品说明书或直接咨询厂商以获得肯定答复。

湖南　苏旅

读者　风景问： 昨天不知道按了哪个键，我的笔记本电脑屏幕显示内容翻转了180度，似乎不能恢复了，请问应该怎么处理？还有就是在DOS操作系统下，如何查看隐藏文件并更改其隐藏及只读的属性啊？

答： 在许多型号的笔记本电脑上都可以找到这种显示旋转的功能，有的甚至直接以快捷键的方式做到了键盘上，比如某些电脑就默认以“Ctrl+Alt+方向键组合键”的形式来实现显示翻转功能。这种功能实际上是由笔记本电脑上的显示模块驱动程序提供的，用户可在“显示属性”及其下属选项栏中进行设置。相应的也可以在该栏目中取消显示翻转功能。

在DOS操作系统下，可在当前目录下使用“DIR /A *.*”命令（不含引号）来查看具有隐藏属性的文件名，使用“ATTRIB -R -H *.*”命令（不含引号）可取消当前目录下的所有文件的只读和隐藏属性，其中R为只读（Read Only）属性参数，H为隐藏（Hidden）属性参数，相应地用“+”符号替换“-”符号则是增加该属性。

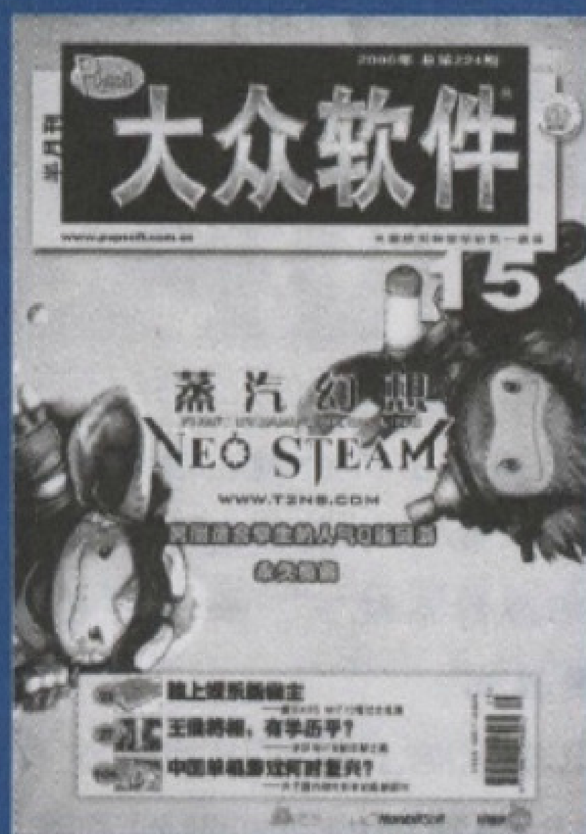
湖南　苏旅

读者　布茗问： 请问为什么我的电脑执行Google Earth 4虚拟地球软件这么慢啊？我的电脑是PⅢ 1.2GHz、512MB内存，显示卡是Matrox G450，此外我现在使用的拼音输入法是Windows自带的智能ABC，感觉总是有点慢，能推荐比较好的替代软件么？

答： Google Earth虚拟地球软件的4.0版本对电脑配置要求比较高，其推荐配置要求采用Windows XP操作系统，CPU最好是Pentium 4 2.4GHz+或AMDAthon XP 2400+以上配置，而且也要求显示卡具有3D图形加速功能并至少有32MB的显存，你的机器相比之下配置较低，而且显示卡是早期的Matrox G450，3D加速性能不是很好，所以运行速度较慢。解决的办法是升级机器配置，或使用版本较低的Google Earth 3.0，其对电脑的配置要求较低。目前比较好的拼音输入法有紫光拼音输入法V5、微软拼音输入法2007、搜狗拼音1.0、新华拼音4.0等，它们在技术特色上各有千秋，其中紫光拼音在拼音输入法领域最具用户口碑，微软拼音则与微软自己的Office办公软件结合得比较好，搜狗拼音为后起之秀，即时动态地下载最新网络词库是其特点，而新华拼音则在对语音语调的区分及整句输入选择性方面做得比较好。你可以在国内各大软件网站上下载并安装试用。

湖南　苏旅

快评



林晓：放假回来，信箱里竟然已经塞满了第15期杂志的快评。原来是"专栏评述"和"专题企划"栏目的文章《王侯将相，有学历乎？》和《单机游戏何时复兴？》引起诸多读者感慨。为了让更多读者能发表意见，这次的快评增大了篇幅。听听他们是怎么说的，也许对你会有一些启发。

15期快评手将获得编辑部赠送的高级耳塞一副。
请你点评：针对2006年第17期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论。点评信箱为linxiao@popsoft.com。

文中提到的几位IT界精英的经历无一不是曲折而苦楚。然而痛苦的背后，却是对信念的执著。正是这样一种执著，使得他们的人生道路愈加清晰。我是一名高三学生，学业的繁重，经常把我压得喘不过气来。偶尔思考人生理想时也总是有"非IT界不入"的倔强。而读罢此文的我，现在已经有了深一层的领悟。"未解前路多少事，欲与青天试比高"正是我的写照。幻想是清晰的，前路却满是荆棘。我不禁疑惑：IT业的门槛，有多少人能真正跨越？（安徽 孙梦翔）

王侯将相
有学历乎

看完本期专栏的《王侯将相，有学历乎？》后，不禁想发表一下自己对于本专题的总结和看法。在本专题中，相信细心的读者都不难发现除了小虫先生的文章外，其他人的成功例子中都是有着天赋和机遇的碰撞才成功的。是的，现在就是这么一个社会——谋事在人，成事在天。因此，我的看法是，与其去做一个勇敢的机遇猎人，不若认真活好每一刻，尽自己最大的努力来为抓住命运转机的那一瞬而做准备，我相信这才是智勇双全的人。人类活动相关事物总是与正态密度分布有关，希望有与比尔·盖茨、戴尔等人一决高下的雄心壮志的莘莘学子们能够三思而后行。（广东 Lordess）

读完本期的《王侯将相，有学历乎？》，一股莫名的滋味涌上心头。由于初入学时的贪玩，我在4年里欠下了不少课程，最后不得不再读一年。好在最后这一年中我终于醒悟，对自己的长处有了认识，对未来的出路有了一个长远的规划。其实这篇文章讲的就是这个道理：对生活持有正确的态度，对自己负责的人，学历不会成为其通向成功的绊脚石；相反，对自己不负责的人，学历也不会成为他通向成功的砝码。（网友 许杰）

我对本期的《王侯将相，有学历乎？》一文感触颇深！几位哥哥姐姐的事迹使我深受启发。在如今的中国，每年有百万大学生走进象牙塔，又有百万的大学生涌向社会。就业难，生存难，竞争激烈已成为广大待业青年心中永远的痛！甚至名校骄子也常遇毕业即失业之苦。无奈、迷茫的阴影笼罩在他们的心头，但还是有无数的学子年年拼命学习，拼命考试，削尖脑袋好歹上个大学，你争我夺，伤痕累累！其实，条条大路通向成功，一个人的成功绝对不是学历决定的。上不了大学，迅速调整方向，选择适合自己的路，勇敢地迈出去；坚定理想，抓牢机遇，肯定会创造出属于自己的天空。请记住一句话：天生我才必有用！（网友 kangtalebron2）

生铁：15期专栏评述《王侯将相，有学历乎？》的创作感想

我们策划第15期刊物的内容时，恰逢高考成绩刚刚出来，电视台和报纸上铺天盖地都是大学招生和高考状元的报道。我们就想到，现在还有无数落榜生，正在独自吞噬着失落的痛苦。"我落榜了，我的IT梦还能圆么？"这句问话构成了我们这个专题的核心内容。为读者服务，不正是我们的宗旨么？这篇重头文章最终由龙猫来撰写，他的文风亲切近人，符合这篇专题的诉求——我们不是要板起面孔大谈什么行业问题，我们是要给广大的落榜读者以鼓励和自信。仅此而已。

第15期大软“读编往来”栏目投票总结中，“攻城略地”竟一“城”也没有拿下。曾经屡次夺冠的它已威风不再，中国单机游戏业的衰落是其主要原因。带着沉重的心情，我看到了本期专题企划《单机游戏何时复兴？》。我从文中对单机游戏市场和中国单机游戏业衰落原因的分析中看出，中国单机游戏业未来的发展态势并没有文中所说的那么乐观。大软曾采访中国大陆的多家游戏制作小组，他们一个个都在做网游，挤在狭小的办公室中，桌上的书堆积成山，内容更是包罗万象。当记者采访时，他们便指着一张张简陋粗糙的游戏截图，大谈自己进军网游业的决心，但是真正做出来的才有几个？真正赚到钱的又有几个？然而我发现，凡是目前在网游业取得成功的开发商，都曾经做过单机游戏且取得不小的成功，甚至有些已成为游戏发展史上的里程碑。从前国产单机游戏中著名的三利剑，一剑转战网游，另两剑已显出“剑老珠黄”。可悲的是现在中国的单机游戏只剩下这两把剑了。

前不久我去上海看了China Joy，诺大的会场里只剩“寰宇之星”一家站台上还挂着中国单机游戏的海报，在全场“网游大哥大”锣鼓喧天的气势及围得水泄不通的人墙前显得异常凄凉。事后我将此事用短信告诉了好友哈利波菜，他只回复了一个字——“衰”。（黑龙江 侯登耀）

《单机游戏何时复兴？》一文真的让我有种不吐不快的感觉。笔者不得不承认，单机游戏正在一步步走向深渊。这是我们所不愿意看到的。看看现在的单机游戏：盲目地追求着所谓的3D画面，拒人千里的配置要求。难道《仙剑奇侠传》《英雄无敌》《极品飞车》这些游戏都是靠华丽的画面打动玩家的吗？它们一代一代地延续着，却没有意识到自己与玩家的距离越来越远了！有人会说现在的单机游戏并不少呀！的确不少，但这些在商业利益驱使下的畸形游戏又怎能令玩家热血沸腾，我们又怎会为之热泪盈眶呢？世界上有很多东西我们是不明白的，也有很多事情我们是无法改变的，我们所要做的就是“用心”！（网友 cpfhuman）



《单机游戏何时复兴？》这篇文章令笔者感触颇多，看到中视网元COO傅世华的分析，笔者深感这只是乐观的言语，就现在的市场形势看来，盗版、网游使单机游戏近乎四面楚歌，有的游戏公司已“遍体鳞伤”。看到轩辕剑5推出的消息使笔者得到了一丝安慰，但是看到这篇文章又陷入了深思。文中的一组组数据看上去十分刺眼，没错，中国人对于这方面的意识太薄弱了，厂商的意识、玩家的意识……没有意识的单机游戏又如何能复兴起来呢！所以，还是希望中国单机游戏的复兴不要成为传说中的的期盼吧。（网友 朱永梅）

《单机游戏何时复兴？》这篇文章写得太精彩了。其中有一段很深刻的描写：“未来，当从小只玩过网络游戏的新一代中国玩家偶然玩到单机游戏时，说这款游戏没法聊天，也没有真人PK，是多么无聊，那将是一个多么让人觉得感慨的景象。”（网友 一了百了）

大众软件BLOG（http://blog.sina.com.cn/m/popsoft）第15期杂志部分留言

网友 zhhq36

《王侯将相，有学历乎？》这篇文章来得太及时了！因为上到高三，爸妈准备禁止我买大软了，不过看过这篇文章后，又同意我继续买了。瓦嘎嘎嘎，感谢龙猫、冰河！

网友 麦克阿塞

十分欣赏《王侯将相，有学历乎？》此文，龙猫、冰河实在是太棒了，DDD

网友 天生的苹果

我好奇地问问，大软会在什么时候发表轩辕剑五的专题和游戏攻略？正如这期所说中国的单击游戏何时复兴一样，单机游戏的复兴不仅要看我们玩家的行动与制作方的努力，也要靠媒体的大力宣传。而在方面《大众软件》是有这能力的！原因很简单，就是因为我们大家都相信《大众软件》！

编辑部的故事8

年假归来

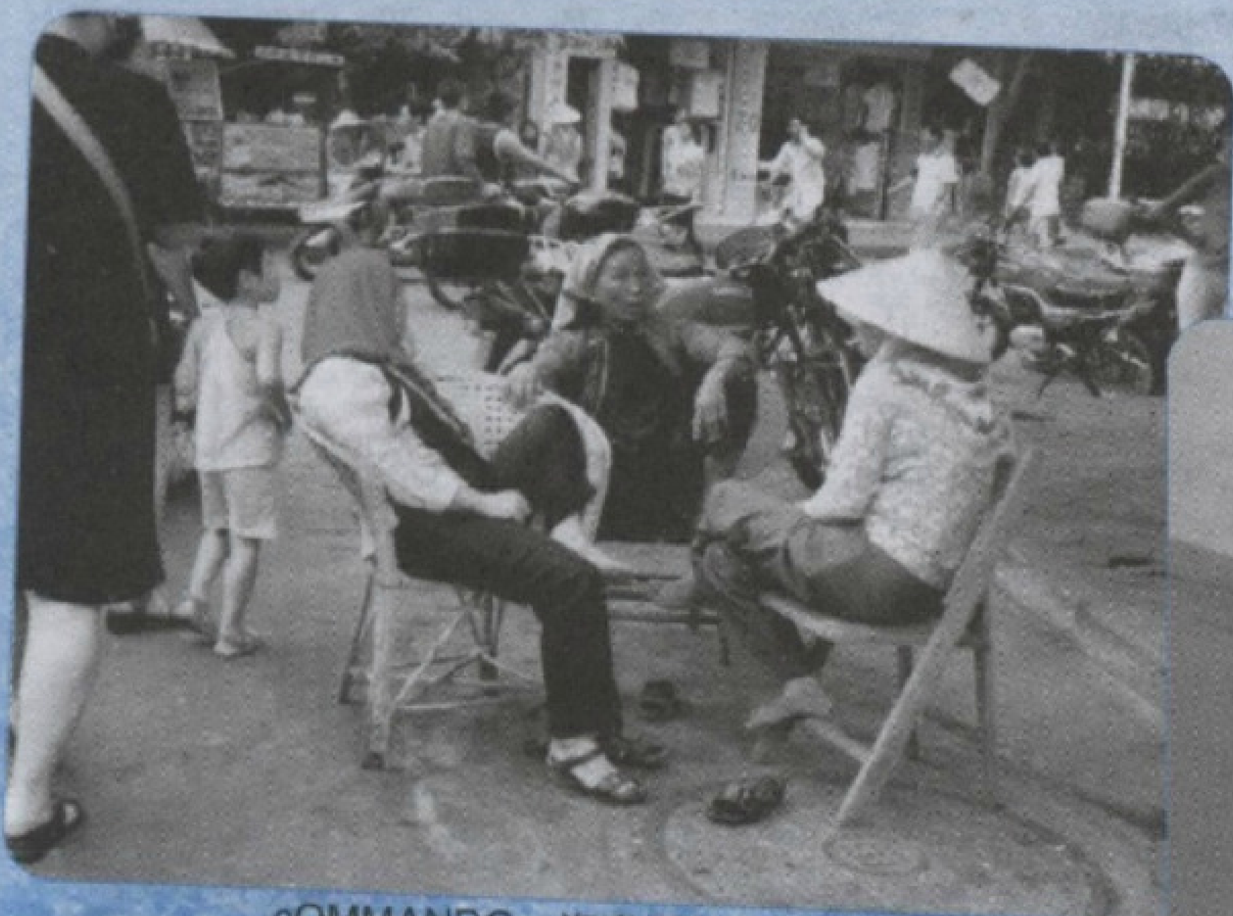
林晓： 北京的7月下着大雨，又是马路如河，轿车似舟。好在我们的办公楼经受住了大雨的考验，没有发生几年前漏雨的事故。同事们也早早逃离北京，到祖国的天南地北去领略无限风光。他们去了哪里，又发生了哪些有趣的故事？请看他们带回来的照片——



Cross：新疆天山西部的赛里木湖湖畔，是我们的宿营地



Cross：哈萨克族的毡房里名堂不少，很漂亮，也很舒服



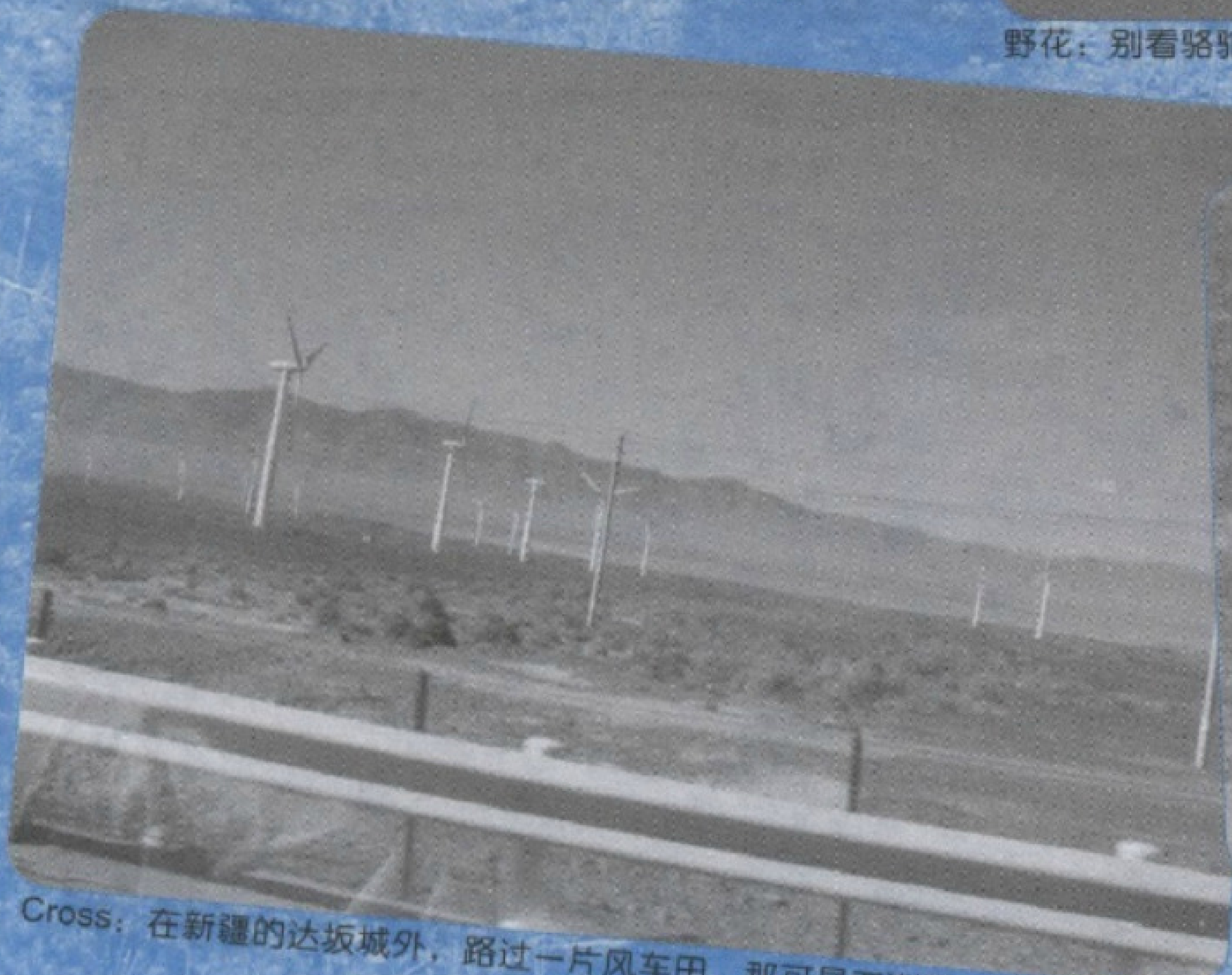
cOMMANDO：海南街头，悠哉悠哉



野花：别看骆驼平时走路慢腾腾的，跑起来都是气势十足，挡路者死



冰河：上海ChinaJoy上的美女可是不少啊……



Cross：在新疆的达坂城外，路过一片风车田，那可是亚洲最大的风力发电厂



Suki：俺手里拿的可是黄金海岸十年难得一见的五岁大螃蟹，活这么长容易么，就被俺们吃了！

构建雄奇壮伟的魔幻世界

蓝宝石 X1600XT 白金版试玩《魔法门之英雄无敌Ⅴ》

作为《魔法门之英雄无敌》系列游戏的Fans，笔者在品尝了永恒的经典《英雄无敌Ⅲ》、失落的《英雄无敌Ⅳ》后，心里更加期待《英雄无敌Ⅴ》能早日面世去继承辉煌、重现经典。

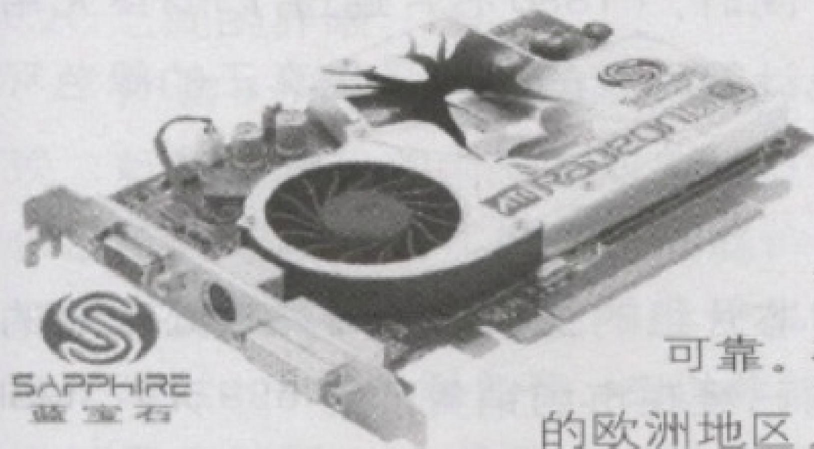


经过了漫长的等待，4年的确太漫长了……《魔法门之英雄无敌Ⅴ》终于来到我们的面前。与以前的最大不同《英雄无敌Ⅴ》是采用全新的3D引擎，全新游戏画面加入很多DirectX 9.0的特效，继承了《英雄无敌》系列一向华丽的画面，展示了近乎唯美的游戏世界。在用完全支持DirectX 9.0游戏要求的蓝宝石X1600XT白金版显卡玩的时候感受特别深刻，配合动听的音乐，一下子回复到当初玩《英雄无敌Ⅲ》时的激动，真的重新又找到了那种即使不玩游戏，只要看着主城画面和倾听背景音乐就能满足的感觉！



由于这是英雄无敌系列首次采用了3D引擎来表现一贯的华丽风格，因此对显卡提出了更高的要求，同时由于丰富的图像质量设定，在不同设置下的画面表现有着天壤之别！假如采用GF7300或者其他低档次显卡的话将会出现游戏速度十分缓慢、游戏画面丑陋等。在官方的配置要求上就推荐GeForce 6600/Radeon x800等以上显卡，因此一款性价比和质量都很好的中端产品就成了必需。例如试玩采用的蓝宝石X1600XT白金版就能获得很好的游戏效果。

蓝宝石是ATI全球最大的核心合作伙伴和世界第一ATI显卡品牌，产品都严格遵从ATI原厂制造工艺规格和材料，品质上乘可靠。在玩家水平普遍较高的欧洲地区，每3片ATI的显卡就有一片是蓝宝的；在美国同样不例外，销售两片ATI的显卡就有一片是蓝宝的，在玩家中的声誉极高和视为ATI原厂卡的地位。而且虽然蓝宝是世界顶级品牌，不过这款中端的产品并不贵，只要999元，用来玩《英雄无敌Ⅴ》我个人觉得是最具性价比的选择，再说2006年最新的《英雄无敌Ⅴ》都能玩，那么应付明年后年的游戏也应该基本没有问题。





虽然说《英雄无敌Ⅴ》这类战略游戏的游戏性比画面更为重要，但能有更好的画质表现无疑使玩游戏的时候更加有投入感。蓝宝石X1600XT白金版显卡拥有12个像素渲染单元和5个顶点着色引擎，还有256M大容量DDR Ⅲ显存，全新架构的渲染单元和显存能够大幅度提升显卡渲染效率，并且驱动针对目前流行的游戏进行优化，从而大幅度提升游戏时的流畅度。在使用蓝宝石X1600XT白金版然后在画面设置里面把Anti-aliasing（抗锯齿）、Anisotropic Filtering（各性异向过滤）和Image Quality（图象质量）都调到最高后，明显感受到游戏细节表现力大幅增强，整体看起来也更加赏心悦目。战斗场景中各种光影特效、不同种族的施放魔法所独有的光影效果、每个种族不同风格但都精美绝伦的恢宏主城建筑……都通过蓝宝石X1600XT白金版显卡强劲的画面表现后使得视觉感官更具冲击力，完全是等于把游戏的可玩性提高到了一个新的境界。而且在最高特效和画质后速度仍然保持在40帧以上，游戏没有丝毫的呆滞感，999元的产品能有这种效果只有一个字：赞！



同时细节的调整也使战略地图也变得漂亮了许多，无论是森林、沙漠还是不同风格的地下城都栩栩如生的展示在玩家面前。地狱族的英雄所踏过的土地产生的一片渐变的焦土、森林阵营所过之处的彩蝶飞舞、透过树叶洒在脸庞上的灿烂阳光、亡灵族巫师、骷髅身边弥漫的恐怖邪恶氛围……蓝宝石X1600XT白金版显卡能展示的这些细节上的描述让游戏更加充满奇幻味道。



要想尝试《英雄无敌Ⅴ》的华丽震撼视觉冲击吗？推荐用户使用蓝宝石X1600XT白金版去亲身体验这雄奇壮伟的魔幻世界！在试用中这款国际一线品牌的超值999元中端产品所带来的《英雄无敌Ⅴ》全部特效打开的华丽效果和流畅速度的确值得玩家再次疯狂。

精心调制Conroe大餐 PT890打造Intel性价比平台

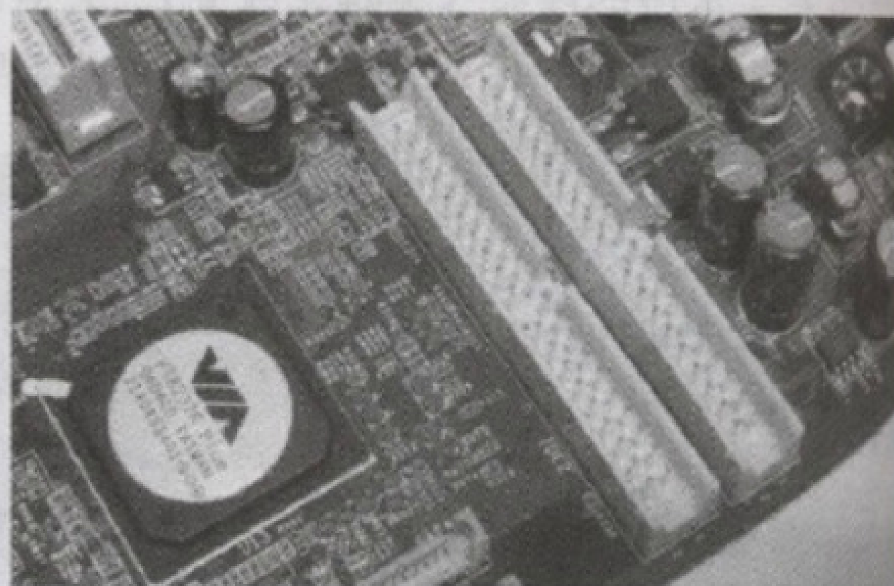
7月27日，Intel终于亮出了最强桌面处理器"Conroe"，其强劲的性能在先期的泄漏报道和多项测试成绩刷新已经让我们领教了。当然一分钱一分货，高性能必然需要付出更多的金钱，即使最低端的E6300零售价格也要1700元。在传统思维模式中，似乎用Intel处理器必须要搭配Intel主板。那我们来看看Intel有哪些芯片组产品来搭载酷睿处理器，975、965、946、945以及改装后的865芯片组。从芯片组的定位来看，这些芯片组大多定位于中高端市场，而低端市场则只有少数改装865芯片。无疑这块真空的中低端市场为第三方厂商提供了插足Intel平台最佳的窗口。

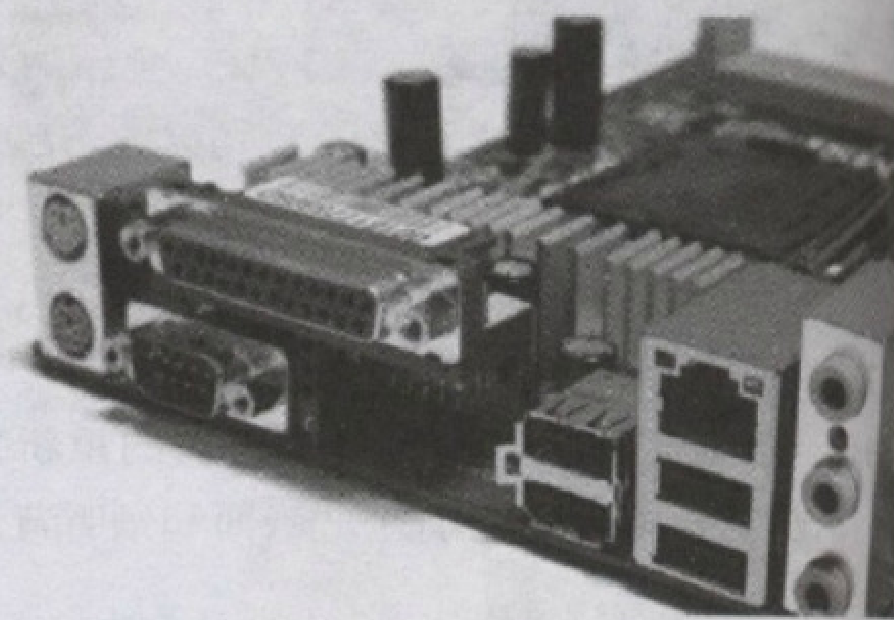


威盛电子作为全球IC设计与个人电脑平台解决方案领导厂商，提供了Intel和AMD全系列处理器平台解决方案。针对即将刮起的酷睿飓风，威盛也拿出了自己的平台解决方案——PT890。PT890的出现就是为填补Intel平台中低端的真空状态，为消费者带去经济实惠的Conroe平台解决方案。



PT890不仅支持最新的Conroe处理器，Intel全系列Pentium处理器也能完美支持。随着Pentium处理器的跳水式降价，PT890也成为组建性价比Intel平台不错的选择。PT890之所以能成为酷睿处理器良好的拍档，是因为PT890能够支持1066MHz前端总线，能够挖掘出酷睿处理器全部的潜能；另外，PT890芯片组内建威盛独创的StepUp存储技术，能够提供DDR和DDR2内存的支持，为用户平台搭建或升级提供了较高的灵活性。在扩展性上PT890也相当出色，不仅提供PCI Express x16独立显卡插槽配合PCI Express显卡顺畅工作，还提供了两个额外的PCI Express x1插槽，提供给高带宽需求外部设备，如千兆以太网卡及高清电视视频卡等。威盛PT890芯片组具有高带宽V-Link总线，搭配威盛南桥系列即可提供全套的存储、多媒体以及各种扩展功能，包括原生串行ATA和V-Raid接口、多声道Vinyl音效芯片、威盛Velocity千兆局域网、USB2.0接口和1394接口等。PT890继承威盛芯片组低功耗高性能的优点，让用户在享受高性能的同时不用担心巨大的发热量带来的困扰。除此之外，良好的兼容性和稳定性丝毫不逊色于Intel芯片组，这也为用户选择第三方芯片组吃了定心丸，彻底排除兼容性等故障的担忧。同时，PT890芯片通过了RoHS无铅认证，作为威盛绿色计算科技的一分子是真正的绿色环保产品。





目前采用PT890芯片组的主板都随着酷睿处理器的步伐相继上市。目前已经在市场销售的有599元，MSI PT890 Neo-V和499元的盘英6P9T两款产品，华硕、技嘉、精英等一线品牌也将陆续推出PT890主板。由于采用PT890的主板在性能上和功能上并不逊于中高端产品，并且拥有较大的价格优势，相信应该在Intel平台上成为构建性价比平台的主力，成为消费者享受"扣肉"的不错选择。

光通访谈录

一、光通在年初时宣布了4款新游戏的运营，经过半年的发展已经有《星战前夜EVE》和《宝宝总动员》上线，并且《神泣》和《光之国度》也进入了上线的倒计时，请问光通是如何克服运营压力的？

答：首先在运营的组织结构上进行了调整，成立了独立的运营项目组，通过专业的项目运营管理来区分不同游戏的运营，同时和开发商进行紧密的合作，不同的游戏运用不同的运营策略，这也是我们能按时在今年推出不同游戏的重要原因。

二、在今年2月15日的媒体见面会上光通提出了"国际化、专业化、多元化游戏平台"的发展目标，请问经过半年的运营，这几方面目标具体的成绩是什么？


光通 COO 梁咏伦先生现场留影

答：在半年的努力下，第一重点是让不同风格的游戏在最快的时间点推出，同时在保证高品质的情况下和玩家见面，我们在和开发商的合作上体现了国际化，已经在5月推出了公司会员的平台www.gtgame.com.cn，这是在公司发展中一个非常重要的里程碑，虽然平台只是初步体现统一化的服务，但未来会有更多功能化的服务体现在这个平台上。

三、光通专注于游戏领域的运营和开发，除了网络游戏以外是否还考虑过游戏其他领域的运营和开发？

答：我们除了游戏的运营和开发外，还有一个无线网络增值的团队，我们的重点目的是希望通过无线网络的高速增长在这个市场上占有一席之位，同时使无线市场和网游进行紧密连接，我们会发展3G内容特别是游戏方面的研发。

四、请问梁总光通，最近宣布了一系列有关《神泣》的运营消息，《神泣》是否是下半年光通继《星战前夜EVE》之后推出的又一款大作？请问它的运营时间是什么时候？

答：目前《神泣》正处在蓄势待发的阶段，我们在9月份的时候将进行内测，届时玩家就能体会到这款游戏的魅力所在，除了《神泣》以外，公司另一款产品《光之国度》也在积极的筹备当中，相信也会在不久的将来能与广大玩家见面。另外我们《宝宝总动员》也进入了最后的测试阶段，正在筹备公测事宜。

淘宝，易趣有了新对手
——爱代购网上线

淘宝和易趣的竞争对手又多了一家，一个名为爱代购网（www.idaigou.com）的新型电子商务网站近日宣布上线。该网站定位为IT产品代购网站，倡导一站式购物，产品涵盖数码相机、数码摄像机、笔记本电脑、台式电脑等IT数码消费品，所有产品均以市场底价供应。

该网站CEO彭志强称，传统的B2C有库存缺陷，而爱代购的B for C模式将避免这个缺陷，并打通B2C、B2B、C2C之间的界限。

所谓B for C，就是Business for Customer，简单来说，就是由爱代购为买卖双方建立一个平台，爱代购提供接近采购成本的IT数码产品底价，并由专业买手为买家提供选购咨询，以此达成IT产品的交易，爱代购仅收取不超过1.5%的服务费。在供需数量较大的情况下，普通消费者就可以以很低的价格获得商品。

对于二手商品，爱代购还推出了e品通二手IT产品品质评测体系，解决二手商品交易的诚信问题。e品通对二手IT产品进行近百项的"专业体检"（专业评测），并在网上公开唯一的评测报告，e品通目前检测费用全国统一定价99元。据介绍，未来爱代购网将在全国50多家城市发展300余家加盟认证检测站，推动二手市场走向规范。

彭志强认为，爱代购解决了库存问题，是完全的"以销定产"，即客户作出购买选择后才会启动采购程序。据悉爱代购的物流由宅急送等第三方物流公司完成，以此确保商品次日送达消费者手中。

爱代购网（www.idaigou.com）介绍：

爱代购是全程全价值链的IT类电子商务网站。"阳光采购，单单团购，天天底价"是爱代购的经营理念，爱代购致力于为个人用户和中小企业提供IT产品专业、诚信、有品质保障的底价代购服务。

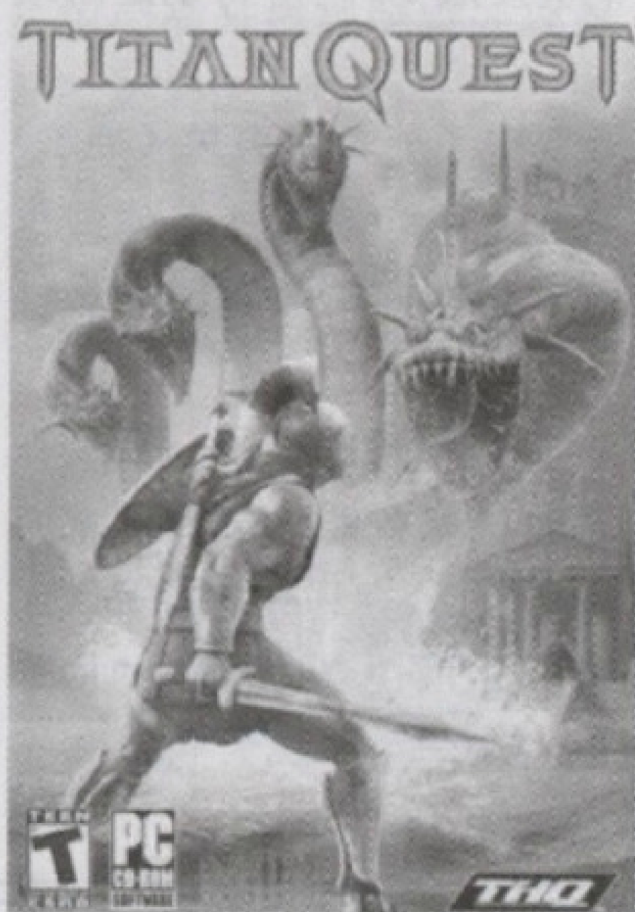
个人用户可以在爱代购浏览到大量业内第一手IT产品信息，可以根据爱代购网所提供的行业最透明、最底价的IT产品报价来选购自己所需要的商品。



企业用户如购买爱代购网的VIP会员卡，可享受爱代购网所提供的六大服务：量身定做的最佳性价比IT采购方案；网站建设的全套服务与全面优惠；企业网络营销推广的至尊支持；知名培训课程全套优惠服务；ERP/CRM核心信息系统建设服务，分享爱代购网股份的权利。

体验游戏大作，精彩泰坦之旅与华硕同行！

《暗黑破坏神》，一个非常著名的ARPG类游戏，相信每一个玩家都不会忘记这样的经典之作！庞大的剧情，优秀的战斗系统，尤其那随机掉的装备更是让每一个玩家都激动不已！距离我们最近的一个版本也比较久远了，相对于目前的游戏而言，《暗黑破坏神》的确有些老了，当然，这只是画面上的落后，对于众多忠于此类游戏的朋友而言，有没有新的选择呢？答案是肯定的！近日来一款名为《泰坦之旅》（Titan Quest）的游戏引起了广大玩家的注意，号称挑战"暗黑3"的它在游戏画面上取得了长足的进步！故事情节也类似于暗黑破坏神：比神还要古老的泰坦们从他们的牢笼中逃离了出来，他们迁怒于这个世界，这场新神和旧神的争斗中，人类英雄的最终选择将决定苍生的命运。



《泰坦之旅》（Titan Quest）的故事背景设置在远古时代神秘的希腊和埃及，玩家可以使用上千种独特传奇的装备，与可怕的怪物、神秘的野兽作战，最终任务就是把人类从泰坦手中拯救出来，尽管在3D引擎上有了长足的进步，但玩家角色的发展、技能的多元化培养等优秀元素还是完全保留，因此这个游戏一经推出也就得到了大家的注意！

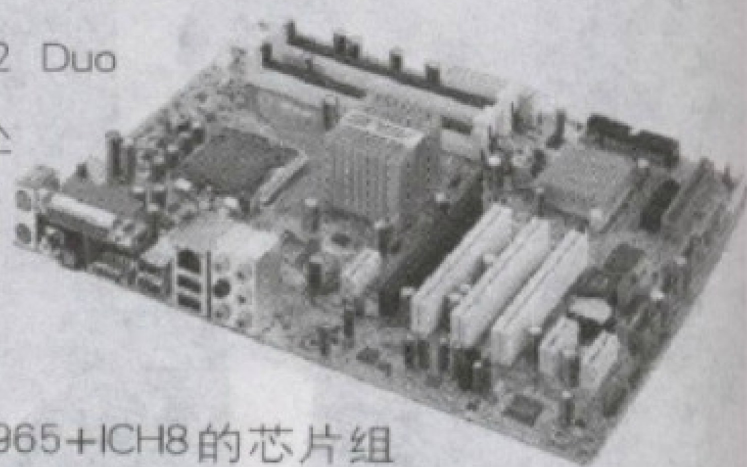
尽管并非FPS类游戏，但《泰坦之旅》（Titan Quest）全新升级的3D引擎对于系统要求也并不算低，它的最低配置要求为：Windows2000/XP系统、1.8GHz Intel Pentium 4或等值AMD Athlon XP处理器、512M内存、5G硬盘空余空间、支持Pixel Shader 1.1的64MB NVIDIA GeForce 3/ATI Radeon 8500系列或其他同等级显卡，但玩家朋友都清楚，游戏所谓的最低配置要求如果真是玩起来，那基本是没有办法接受的，这只能保证一个大致的游戏速度，而游戏画面则会变得惨不忍睹！

这款最新的ARPG游戏大作的推荐配置为：3.0GHz Intel Pentium4或同等级Athlon64处理器、1G内存、5G或更多硬盘空间、128MB NVIDIA GeForce6800系列/ATI RadeonX800系列或其他兼容DirectX9.0c的高阶显卡、Soundblaster X-Fi系列声卡。

配件	型号	产品价格
CPU	Core 2 Duo E6300	1700元
主板	华硕P5B	1588元
内存	DDRII 667 512MB*2=1GB	780元
硬盘	250G SATA 7200转 8M	720元
显卡	华硕EN7600GS SILENT/HTD/256M	799元
显示器	华硕PM17TE	1699元
刻录机	华硕DRW-1608P3S	399元
键鼠	键盘鼠标光电套装	200元
音箱	5.1声道音箱	450元
机箱	华硕TA5A1	299元
电源	400W电源	500元

Pentium已是往事，Core 2 Duo产品的推出宣布了一个新时代的开始！更低的功耗、更强劲的性能、更人性化的多任务处理都让人心动，整个平台的搭建不仅是考虑到要玩好这个挑战"暗黑3"的《泰坦之旅》（Titan Quest），也是为家庭娱乐中心做准备！

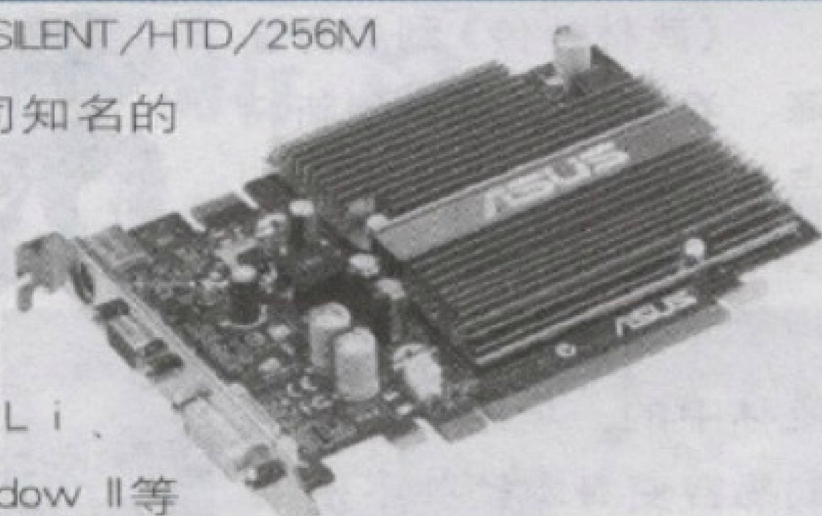
作为目前最先上市的Core 2 Duo处理器，E6300是这个系列中目前频率最低的产品，但实际上它的性能对于广大朋友而言也是非常奢侈的，相对于游戏所推荐的Pentium4 3.0GHz处理器而言，实际主频为1.86GHz的Core 2 Duo E6300提供了毫不逊色甚至是超出许多的性能！



为了搭配Core 2 Duo E6300这款最新的处理器，主板方面我们选择了华硕品牌的优秀产品P5B。

它采用了Intel P965+ICH8的芯片组合，支持Intel Core 2 Extreme、Core 2 Duo、Pentium Extreme、Pentium D、Pentium 4以及Celeron D全系列CPU，优秀的做工与用料相信都不用再去多费口舌！它内置了4个DIMM内存插槽，支持双通道DDRII800/667/533的内存，大家可以注意到，我们上面选择了DDR II 667的内存产品，实际上华硕P5B拥有异常强悍的超频能力，对于DDRII667内存而言，超频至DDRII800犹如探囊取物般轻松，如果大家愿意搭配一个类似华硕Slient Square这样的优秀散热器，那么大幅超频Core 2 Duo E6300将会是一件特别轻松的事情！此外华硕主板其他特有的附加功能这款主板也完全具备！相信通过华硕其他前辈主板的铺垫，P5B的AI Lifestyle已经深入人心了吧！总而言之，选择P5B不仅仅是一块简单的主板，还有众多的人性化舒畅使用感受，相信真正拥有的人也会乐在其中。

我们前面已经提到了，面对这样一款采用全新3D引擎的游戏而言，以往的老产品已经是不堪重负，拥有不错性能的新3D显卡才是我们需要的，而考虑到目前高端产品的价格与总体系统售价，建议大家可以考虑一下华硕公司的华硕EN7600GS SILENT/HTD/256M这款产品。对于多数朋友而言，日常使用，华硕EN7600GS SILENT/HTD/256M的性能足以满足需求，面对《泰坦之旅》（Titan Quest）这样的游戏也并不困难！目前华硕EN7600GS SILENT/HTD/256M这款产品售价仅仅为799元，甚至与一些二线品牌的价格持平！可以说在这个价位上，它的性价比是当之无愧的NO.1！



华硕EN7600GS SILENT/HTD/256M采用了NVIDIA公司知名的GeForce 7600GS显示核心，在继承了以往产品Shader Model 3.0、HDR、SLi、IntellSample、UltraShadow II等技术之外，还全新引入了CineFX 4.0渲染引擎，这也使得它的3D画质达到了一个新的高度。当然，在速度方面，这款产品也并不会令大家失望！华硕EN7600GS SILENT/HTD/256M核心中采用了12条像素渲染管线和5个全功能顶点处理单元，纹理单元也达到了12个，从核心架构角度考虑，GeForce 7600GS的每条像素渲染管线内都包含2个像素渲染单元和一个纹理单元，也就是说Pixel Shader Unit总量达到了24个！另外每个Pixel Shader Unit的背后还带有1个进行乘法标量运算的mini-ALU，加上8个ROP光栅处理器，这样强大的核心保证了整体运行时较高的效率，而对于《泰坦之旅》（Titan Quest）这样的游戏而言，也意味着我们可以享受到更加优异的画面了！

我们从游戏画面中可以看出来，《泰坦之旅》（Titan Quest）画面大气磅礴，质感十足，而拥有如此高品质贴图与庞大场景势必会对硬件系统产生严峻的考验！华硕EN7600GS SILENT/HTD/256M显卡拥有128bit的显存带宽，显存容量也达到了256M！这对于玩好《泰坦之旅》（Titan Quest）是非常有帮助的，大量的贴图通过高速显存总线传输、高性能显示核心运算处理、大容量显存存储，一系列联合运作造就了快乐的游戏体验！大家还不要忘了，得益于显示核心90纳米的工艺制程与华硕极为优良的制造水准，400MHz/800MHz的核心/显存频率并不是最终值，虽然并不鼓励大家进行超频，但面对这种产品，哪个真正的玩家会耐住寂寞呢？如果您认为开启各向异性过滤、FSAA全屏抗锯齿需要更加强大的性能，那么不妨自己调试调试哦！

面对如此具有诱惑力的游戏，我们也不禁欣赏起美丽的游戏画面截图，如此细腻的画面如何得来？CineFX 4.0引擎对这款显卡的帮助是密不可分的，适当的各向异性过滤与FSAA全屏抗锯齿也会让您在紧张战斗的同时欣赏到美妙的游戏画面！对3D性能还不是特别满意？日后的新游戏恐怕会让华硕EN7600GS SILENT/HTD/256M难以应付？何须担心！SLi技术会为您排忧解难，只需要购买另行搭配支持SLi技术的主板，再购买一块华硕EN7600GS SILENT/HTD/256M并安装最新的nForceware驱动，这样就可以轻松开启SLi双显卡互联加速技术了，非常简单，轻松开启SLi技术，游戏性能甚至能够得到翻倍的性能提升，您还有后顾之忧么？

提到视频方面，我们就不得不提到华硕公司独有的Splendid靓彩技术！如同“不到长城非好汉”，买华硕显卡不用Splendid靓彩那还能说用过华硕的显卡产品么？如此优秀的技术目前只有华硕品牌产品才能够拥有，799元的华硕EN7600GS SILENT/HTD/256M就能够完全实现Splendid靓彩技术！通过像素级的视频优化处理后，一个个更加锐利、更加饱满、更加鲜艳、更加细腻的视频画面就会呈现在大家眼前！这是我们强烈推荐大家采用的技术，用过才知道什么叫优秀！

GameFace、GameLiveShow、GameReplay、VideoSecurity Online、Smart Doctor……如此众多的附加软件还用一一介绍么？您是否希望与朋友一起在《泰坦之旅》（Titan Quest）中探索神秘的古埃及神殿？在漂亮的攻击打败敌人取得胜利的那一瞬，您是否希望将它记录下来并与朋友一起共享这美丽时刻？GameFace、GameLiveShow、GameReplay就是最好的帮手！想实时了解显卡的运作情况的人，Smart Doctor会将详细信息传递给您！希望上班时通过网络实时了解家中的情况，在有盗贼到您家中进行犯罪活动时第一时间通知警方通知家人吗？相信VideoSecurity Online！它将会是您最可信赖的安全卫士！

《泰坦之旅》（Titan Quest）游戏精彩，我们的系统性能强劲，但如果给您一个15寸球面显示器，玩起来能爽么？当然是不能！好马配好鞍，这样的系统我们选择了华硕品牌的优质产品PW191，这是目前华硕公司的主力产品！



华硕PM17TE是一款非常优秀的液晶显示器，与普通产品不同，它采用了高档的镜面面板，无亮点保证及超高亮度能够让它成为一个合格的娱乐中心显示器！另外其弧角铝合金造型不仅没有普通产品那种刺眼的感觉，还能够尽量保证使用中的安全，优秀的弧角底座设计更是点睛之笔，总体一气呵成的感觉让PM17TE显示器充满了高贵的气息！另外PM17TE不仅在视频娱乐中有着非常不错的表现，对于浏览网页等办公用途也会因其合理的人性化设计而体现出非凡的优势！当然，这款显示器最值得推崇的地方还在于它也支持“靓彩智能显示引擎”！与华硕EN7600GS SILENT/HTD/256M显卡支持的Splendid靓彩技术类似，它通过PM17TE内置的智能IC与软件相配合，可以实时对图像的色彩、亮度、对比度、锐度等等进行调节，从而得到更为优秀的画面！可以想象，当华硕EN7600GS SILENT/HTD/256M显卡与华硕PM17TE液晶显示器配合，并全部开启靓彩技术后，图像将会有多么出色的表现！

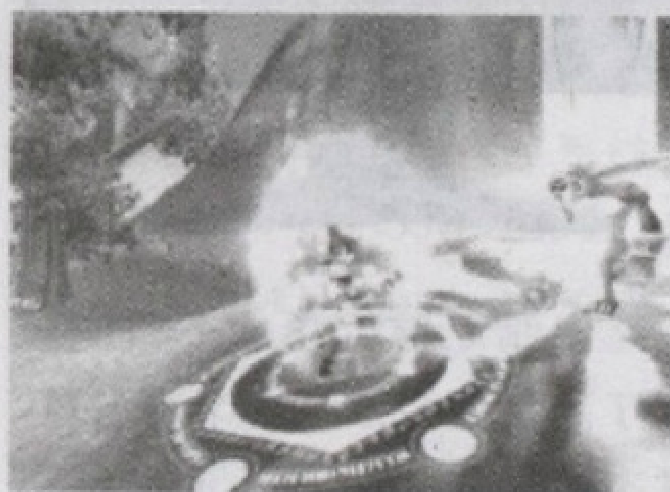
泰坦之旅华硕产品之行，优秀的游戏需要优秀的硬件系统来搭配，而华硕产品合理的价格、优秀的制造水准、奢华的附加功能都是人性化的体现！想拥有完美的泰坦之旅么？还不快与华硕产品结伴而行！

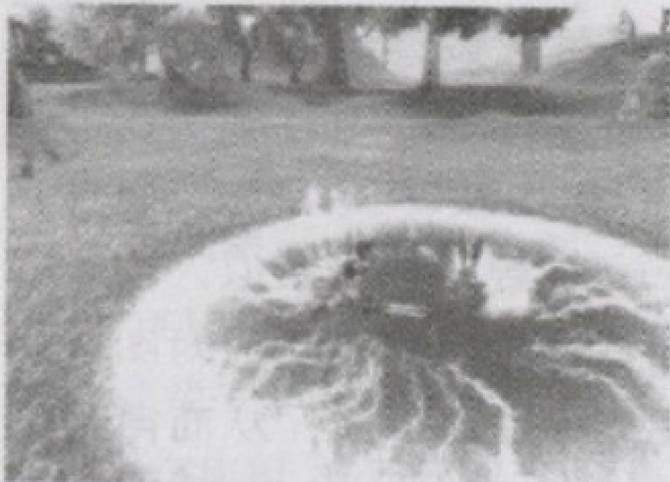
武林外传 wulin2.com.cn

《武林外传》是北京完美时空2006年推出的一款首创"喜剧网游"理念的最新全3DQ版角色扮演类网游，游戏是根据网络著名作家宁财神编剧，时下正火遍全国的同名古装情景喜剧《武林外传》改编，并在原有的基础上丰富了内涵，是一款汇聚众多特色、风趣幽默的Q版网络游戏。

北京完美时空网络技术有限公司，是国内最具实力的网络游戏开发运营公司，多年从事游戏开发的使其具备国际领先的游戏开发水平。2005年完美时空凭借其自主研发的Element3D引擎，成功推出国产最美网游《完美世界》。而此次已经接近开发尾声的Q版武侠网游《武林外传》，更是完美时空寄以厚望的重头产品，其不惜投入巨资，吸纳大量精英进行开发，并邀请《武林外传》电视剧组的豪华阵容加入到游戏的制作，用叛逆搞笑的手法，为玩家倾力打造出一部划时代的"喜剧网游"。

作为游戏的背景蓝本，80集情景喜剧《武林外传》是一部用玩笑的口吻，喜剧的姿态、反讽的方式拍摄的古装武侠剧。该剧故事发生在明代一个叫七侠镇的地方，是关中一个不起眼的小镇，在一个月黑风高的杀人夜，传说中的雌雄双煞从天而降，打乱了同福客栈的安稳日子。家世显赫、雌雄双煞之一的郭芙蓉从小娇生惯养，父亲是一代巨侠的形象，始终把她笼罩在阴影之下。从小争强好胜的她，毅然选择了一条离家出走独闯江湖的路，却在第一站，被扣在了同福客栈，从此开始了艰苦卓绝的杂役生涯。







而网游版的《武林外传》在故事剧情上要比电视剧庞大而连贯得多，足以满足任何玩家在看电视后所带来的探索和了解事件深层次真相的好奇心。让那份未能尽兴的快乐和喜悦能在《武林外传》游戏中延续下去，正如剧中白展堂说的："《武林外传》网游版比你想的深多啦。"





《武林外传》到底有多深，看看她的无数创新特点就知道了。

神秘奇特的易容变身

易容变身可算得上是武林中的一项绝技，高深的易容变身本领并不是人人都能学会的。你在《武林外传》中则完全可以通过各种神奇的道具来施展易容变身的绝技，有了这些神奇道具的帮助，从此闯荡江湖千变万化，就再也不会有人认出你的真面目。除了易容成他人的容貌，你还可以像猎户那样披上兽皮，混迹于猛兽和怪物之间，随时向你的猎物发动攻击。

丰富多采的靓丽时装

武林当然要有武林的韵味，既然《武林外传》是古装情景喜剧，那么网游版的《武林外传》当然少不了这些充满武林气息的各种古装。除了这些剧中的古装衣服外，玩家如果想突出点自己的特色，那么游戏中还为玩家准备了不少特别的行头，能让玩家在万人中凸显自己，例如有将军的铠甲、现代的时装、异域的奇装异服甚至幻想中的可爱猫套装。

快意恩仇的帮派纷争

武林有它平静的一面，就像七侠古镇，一年到头大事不出，小事不断，但也有它血雨腥风的时刻，武林各大门派纷争不断，都想争出个一二三，来证明谁家的武功才是天下第一，十年一度的华山论剑是武林有史以来的传统，但不是所有人都能参加的，只有那些在江湖上有名有姓，已经成了夹着尾巴做人的"侠"才能论上一论，那些没机会参加的帮派可以随便找个借口，哪怕是掌门用公款给自己盖新房，都可以厮杀一番，这就是武林中的纷争，现在你也可以加入其中快意恩仇了。别忘了，如果受伤的话就来一包白驼山壮骨粉，内用外服均有奇效，武林各大药铺医馆均有销售。

驾驭战马驰骋战场

虽然电视中的《武林外传》只锁定了一个小小的七侠古镇，但是十八里堡、八里庄、五霸冈、汉中、京城等这些大家耳熟能详的地名到底有多远呢？游戏中要是靠两条腿跑个来回，也得累趴下了，所以还是骑上宝马良驹闯江湖比较安逸自在。而且这些马不仅可以带你驰骋四海，还可以帮助你在战斗时使出更华丽的技能。



2D 网游新风

——《魔界》评测

【游戏画面】



1. 2D 的地图场景，充满古典魔幻色彩的画面风格。魔幻大陆临近海边绿意盎然的北部盛世天朝，新手村，魔幻海村安宁祥和，面向蔚蓝宁静的大海，碧波万倾，不时有海鸥掠过海面，带起阵阵浪花。南方的游牧强国烈焰帝国，村子的风格一如整个烈焰帝国豪放，无处不透出尚武的风气，背靠沙漠，南临魔幻海，在海边的沙滩上，长着一些挺拔的椰树。就画面整体感觉来说，可说不输于任何一款国产 2D 游戏。

2. 细节刻画：游戏细节方面以2D网络游戏来说，做得相当不错，不管生动的背景还是在战斗时所体现的细微动作。

3. 人物造型：战士威武，弓手洒脱，召唤神秘，法师内敛，4 种职业人物各具特色、独具魅力，人物更是饱满细腻富有立体感，人物动作细节也做得非常出色，从细微中可以看出游戏公司在此投入不少精力。

4. 游戏场景：《魔界》里两大势力新手村、凌宵城、光芒之城、中立区域的地精部落、兽人部落、骷髅洞、各大副本都各具特色，做得相当不错，但场景地图的衔接和转换还有待改善，在衔接处有时改变视角就能看到断层和重叠，不过场景转换速度非常流畅，没有切换地图的感觉。

《魔界》这款游戏相信有不少玩家在之前就听说过，本次新《魔界》是在原先未正式发布的游戏上做出修改和升级后放出的，游戏的画面对于原《魔界》有了很大的提升，笔者在听说《魔界》再运作时也不由怀念起当时“首款视频网游”而进行再体验。

【游戏特色】

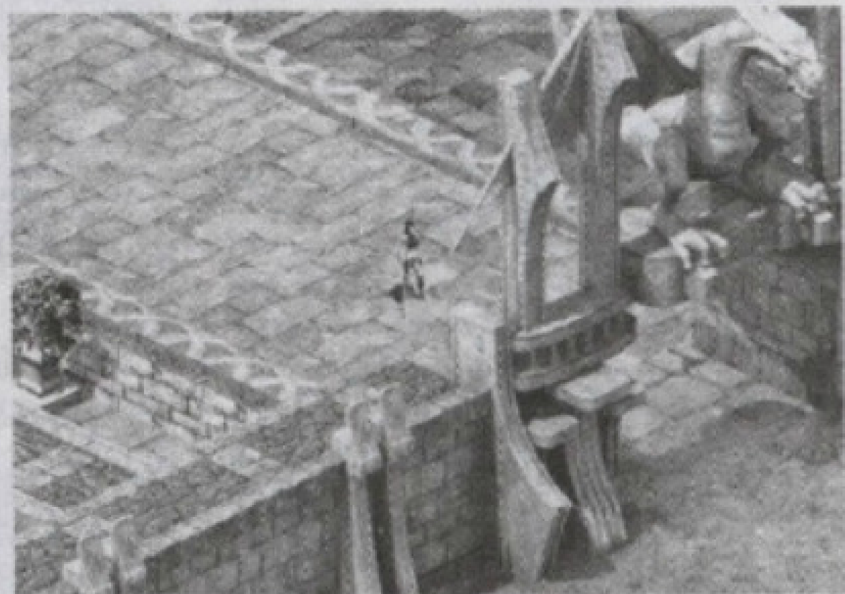
1. 视频聊天系统：“想跟你的战友在游戏中真实面对面相见么？想和你的网上恋人在游戏中边看风景边情意绵绵视频聊天么？想在大型国战中抛开打字的烦恼，专心于刺激的战斗中么？”是《魔界》的主打标题，笔者在游戏中和朋友测试下，这一点的设计做得相当贴心，免去了 TS 和 QQ 其中那一些不必要的麻烦，尤其一边进行游戏一边视频聊天，无形间拉近了玩家之间的距离。



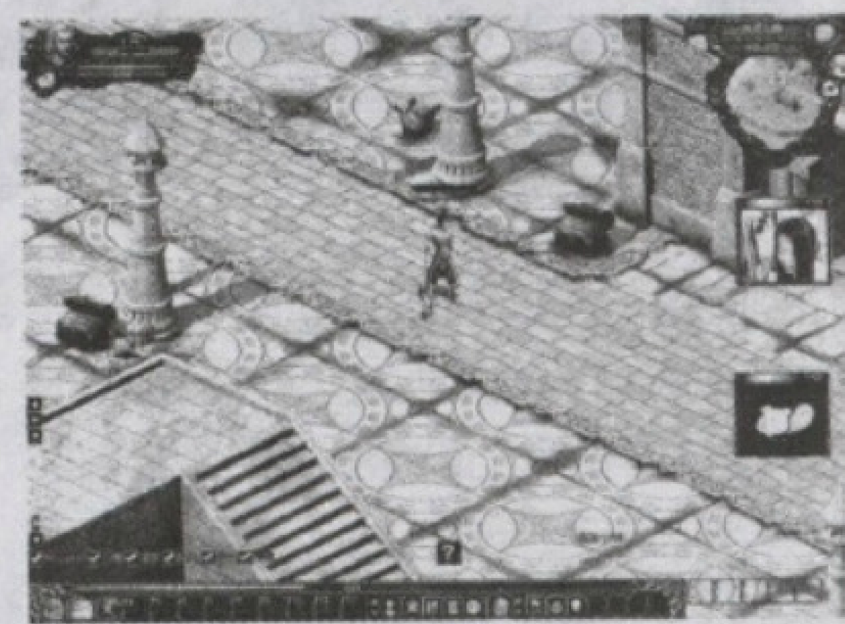
2. 大型国战系统：现在测试MMORPG必定测试的是其PVP系统，正如背景设定中“生活在魔幻大陆北部的盛世天朝与生活在南面的烈焰帝国，在魔幻英雄历一零五一年为了金戈苍原的主权而展开了规模浩大的战争。”一眼就可以确定此游戏有一个相当完整的 PVP 系统，《魔界》除了常规PVP，引入了大型国战系统，大规模的战斗体系的确让人酣畅淋漓，在国战获取荣誉能够得到官职并拥有自己的土地房子。

3. 移动城堡：移动城堡是可以承载多名玩家与敌人展开战斗的，在国战中放出自己精心获取的移动城堡，那形成的压倒性气势以及站在城上“一览众山小”的感觉，更能体验在千军万马中“惟我独尊”的凛然傲气。

4. 成长型武器与装备：笔者相当欣赏《魔界》的这个设定，中国古代剑客“剑在人在”那一去无回的气势，与自己的武器深厚的感情，这在其他网游都无法感受到。其他游戏中陪伴自己大半生的武器往往因为获得更高等级的武器而弃之如敝履，回想起来不禁有些感伤。也许会有让自己的武器和自己的名字成为传奇的一天。



《魔界》的装备比较有特色，能够附加的属性之多、可选择的范围之广以及出现属性的随机性，可以使收集理想中的装备形成另一种玩法。



5. 副本系统：“副本”成为现在大部分网游考虑的一个环节，让笔者比较意外的是能在这款 2D 网游中看到副本。副本中会根据副本的等级刷新出不同的精英级怪物。这些怪物将有很高几率掉出非常精良的极品装备，但是在副本中如果不讲究团队合作，对付这些精英级的怪物将会异常吃力，所以如何合理安排战斗力，是团队里的团员需要慢慢配合与逐渐默契的。

【总评】

游戏画面做得比较精细，特别是魔幻大陆地图，给人的感觉色调平和，长时间游戏不会觉得压抑，2D 人物细节处理得也不错，并在这样一款MMORPG中有自己独创的游戏，聊天系统中引入视频音频使得玩家交流变得更简单，虽然还有一些不足的地方，但在总体上不失为一款出色的MMORPG 的 2D 网络游戏。

上海大学游戏培训 成功就业的金钥匙

2006年7月21日，上海大学CIA游戏影视动画毕业生专场招聘会在上海大学成人教育学院E楼大厅内隆重举行。20余家国内游戏研发公司，影视及建筑动画公司等多家用人单位的人事部经理和技术负责人参会并展开对CIA人才的激烈拼抢。

招聘会上，学生将这一年的学习成果以作品集的形式一一展现在企业面前，很多学生可以说是有备而来，制作了精美的简历和光盘，并将作品用高质量的相纸打印出来，以方便用人单位现场欣赏。而用人单位则直接与学生面对面的进行交流，沟通及直接录用，整个现场十分热闹！


上海大学成教学院


招聘会横幅


招聘会海报


招聘会现场

该期CIA游戏影视动画培训班是由上海大学与CIA数码合作举办的第9期班，学生通过近一年的刻苦学习，美术素养得到了强化提高，熟练掌握了游戏原画、场景、角色建模、动画、特效等专业技能并深入学习了影视动画、广告片头、房产建筑动画渲染等技能，具备了较强的技能以及不同工作岗位的适应性。招聘会上，学生的作品得到了各企业的高度评价，国内著名游戏开发企业昱泉信息技术有限公司人事部吴芸小姐已经是第二次来上海大学CIA进行招聘了，"学生的总体水平很高，作品质量让我们非常满意，"吴小姐希望昱泉在人才输送方面能和上大CIA保持长期的合作关系，"以后CIA的优秀学生可以直接提前向我公司输送"，吴小姐表示。

全球最大的游戏外包制作企业东星软件和著名游戏开发厂商唯晶科技、游戏蜗牛、易当网络科技、龙果数码、北之辰软件、腾武数码、灵禅信息技术、魔力游等游戏开发企业也应邀前来挑选游戏开发人才，为了在第一时间挑选到高素质的人才，易当网络CEO吴亮先生赶到现场亲自组织面试。吴总说："没想到CIA的毕业生能达到这样的水平，有不少学生的作品已经具有专业级水准，我们也参加过几个大学的校园招聘会，但学生的实际能力和水平和我们的要求还有很大的差距，这说明CIA的教育体系定位是准确的，教育是成功的。我们甚至可以考虑把部分开发任务委托给学生做，由上大CIA组织学生进行开发，这对进一步提高学生的动手能力，降低我们的开发成本都是有好处的"。

这次招聘会也吸引了上海卡通影视、境之数码、九域城市、精彩公关等影视建筑表现设计企业。另外，软星科技、天实软件、上海讯派等企业也委托校方收集学生作品以供他们甄选，本次招聘会上，大部分毕业学生被企业一抢而空！

上海大学CIA自启动该项目以来，已经培养了超过一千人的高素质专业人才，在国内引起较大反响。为了向业界推荐学生，学校安排专人负责就业推荐工作，主要工作包括：一、收集并传递招聘企业招聘信息；二、邀请企业到学校开专场招聘会；三、组织学生到企业集中面试；四、就业心理辅导等诸多形式。目前，学校已经与一百余家游戏、影视、广告、建筑设计公司建立了良好的关系，并形成人才输送意向。在就业压力日益增加的情况下，各期毕业生受到众多游戏影视公司的青睐，就业率在国内名列前茅。

据悉，应广大游戏爱好者和家长的强烈要求，上大CIA第14期班已经开始招生，将于10月30日开学，有关情况可以访问 www.cia-china.com。



东星软件在面试


唯晶科技在面试


昱泉国际在面试



充满信心的学生


九域城市在面试


上海卡通影视在面试


上海大学
SHANGHAI UNIVERSITY

游戏边缘人群系列
——用RPG Maker做游戏的RPG Maker们

写这篇文章的原因很偶然，在和一个朋友的闲聊中，他提到了自己在做游戏，而且周围还有许多做游戏的人，都在用一个叫做RPG Maker的工具做游戏。一年多以前，在《一个人的游戏——方顺和他的梦幻战争》中，我曾报道过方顺——一个独自完成游戏的策划、剧情、美工、程序、音效，做出一款完整游戏的人。如今，在"单机已死，有事烧纸"的哀鸿中，国内单机游戏开发几乎已无人问津，做单机游戏，被看作一种不合时宜的举动。难道有更多方顺般的唐·吉诃德，甘于用一己之力挑战国内单机游戏开发的困境，为国产单机游戏这个对中国玩家来说几乎是遥不可及的梦想而努力？作为一个经历过红白机时代的玩家，我总是愿意记录下与国内单机游戏有关的点点滴滴，因为我总担心有一天，将不再有"单机游戏"这种东西，那时翻起过去的文字，也能聊解追忆。《大众软件》曾刊登过RPG Maker的长篇攻略，在读者之中引起强烈反响。他们用RPG Maker做出的游戏又是什么样的？带着这样的疑问，我开始寻觅RPG Maker们的踪迹。

■本刊记者 Littlewing

独乐乐不如众乐乐——66RPG站长柳柳和他的《黑暗圣剑传说》


66RPG站长柳柳


《黑暗圣剑传说》的战斗画面酷似《仙剑奇侠传》


《黑暗圣剑传说》的系统相当复杂


游戏的情节曲折，出人意料

什么是RPG Maker（以下简称RM）？准确地说，它是一套提供了素材、编辑器等开发环境的简单游戏开发工具，它最大的特点，就是不懂编程，不会美工的普通玩家，也可通过RM制作简单的游戏。从最初的RM 97、RM 99、RM 2000、RM 2003到现在的RM XP，开放了使用Ruby语言的RGSS脚本系统，RM已成为相当完备的一套工具，RM Fans还为它开发出了许多周边软件，通过RM XP，玩家可制作RPG、SLG、AVG甚至ACT游戏。在Google上搜索RM作品，最多的条目就是《黑暗圣剑传说》，这一游戏曾在清华大学第23届挑战杯学生课外科技作品竞赛中夺魁，甚至被做成盗版碟在盗版市场上发售。在66RPG《黑暗圣剑传说》的下载页面上，显示它的下载次数已超过了36 000次，这是一个相当惊人的数字，许多正版单机游戏，都没有卖到这个数字。记者随即下载了这款游戏，游戏只有280多兆，但对于用RM开发的作品，容量已是相当大了。游戏的主题界面很简单，进入游戏之后，是一段长达数分钟的剧情介绍。

游戏的故事背景来自一款叫做《魔武王》的游戏，音乐则来自于很多比较知名的游戏和动画，但系统和人设都是原创的。游戏的风格有点像MD主机上的《梦幻之星4》，画面细节虽然不能称为精美，却没有粗制滥造的地方，看得出作者下了很大功夫。作者在游戏的系统方面也颇费心机，在战斗上，游戏采用的是《仙剑奇侠传》可见的踩地雷方式，除了经验值，玩家还可从怪物身上搜集魂魄，然后把魂魄点数用于学习技能、提升能力或炼化符石，为玩家提供了多种发展路线。《黑暗圣剑传说》也有不少有趣的细节，玩家可通过购买书刊杂志来搜集情报；通过收集乐谱，弹奏各种音乐来提升能力。由于时间有限，记者没能将《黑暗圣剑传说》通关，但《黑暗圣剑传说》确实有让人玩下去的冲动。与方顺的《梦幻战争》不同，虽然《黑暗圣剑传说》在技术上的门槛较低，也并非完全原创，却有游戏最根本的东西——可玩性。许多RPG在上手几分钟之后便会觉得嚼之无味，弃之可惜，《黑暗圣剑传说》能做到这样的耐玩度，已是难能可贵。

《大众软件》：《黑暗圣剑传说》是什么时候完成的？

柳柳：2005年吧，正式放出的时间是2005年10月，大约花了1年的时间制作，其中头像部分是表哥画的，其他的基本就是自己来了。

《大众软件》：除了《黑暗圣剑传说》，还做过或正在做别的游戏么？

柳柳：之后做都是为了宣传RM、纪念一些事件、教学范例一类的，大概有为了演示画面效果做的《三国凡人传》，为了宣传做的《大富翁》和《仙剑》的同人，为了纪念民族英雄邓稼先去世20周年制作的《沧海沉梦——邓稼先传》，4月份北京下沙时做的环境题材游戏《北京·飞沙》等。

《大众软件》：你觉得RM这个工具的特点是什么，主要的局限性在哪里？

柳柳：RM自由度高，用好了任何模式的2D游戏都能做。入手非常简单，简单到很多人误会就只能做这种角色很小的RPG，实际上《仙剑奇侠传2》这样的作品完全可用RM做出来，但是存在一些技术门槛——并不难，只是很多人没有想到没有看到。局限的最大支出就是素材，用商业素材又有一些版权问题。

《大众软件》：在用RM制作游戏的过程中，你遇到过版权问题么？

柳柳：至今还没有，我们的规模很小，人家公司就算知道了，也



《黑暗圣剑传说》的作者柳柳，本名柳晓宇，现在清华航空航天学院读大三。他创办的66RPG，在为打算用RM做游戏的人提供服务方面，做得非常到位，对于制作者的照顾也相当贴心。站内有专为新人撰写的RM入门指南，柳柳还亲自做了RM的教学录像，并通过自己制作的游戏范例，手把手教新人使用RM制作游戏。找到柳柳很容易，现在的他，正在为宣传66RPG奔忙。

懒得理会。不过我的作品已被盗版商拿去赢利了，《黑暗圣剑传说》至少可在中关村买到盗版，不过我自己是不在乎的。真正有问题的，主要是同人作品。比如圣斗士同人，如果原作者或铁杆Fans告上法院，就比较郁闷了。

《大众软件》：如果是完全原创的游戏，不是就可避免这方面的问题了么？

柳柳：RM圈的观点分歧比较大。有的人希望是全原创，不要用任何商业类的东西，就我看，这都是不现实的。不可能有任何人精通从绘画、音乐、逻辑到程序，已有的素材是必须要用的。还有就是怎么发布，有的作者不希望任何转载，结果好的作品就在网上流失了。原创太不容易了，我个人认为有些事情得妥协，比如有盗版盘卖，有转载到四面八方——卖就卖呗，还帮我宣传了，何必在意。

《大众软件》：你觉得RM制作今后的发展会怎样？

柳柳：未来在没有远远超过RM的更好的2D游戏引擎出现的前提下，RM应该还能走很长时间。也许RM作品会主要分成两种风格：一种是大量"默认"的作品，使用那种默认大小的行走图和默认风格地图的（如《黑》）；另一种是少数的大作，自由挥洒的。此外RM的衍生物，如"R剧"一类的也可能会有极好的发展前景。R剧就是一种几乎没有玩家操作的，用游戏手法表现剧情的东西，类似《幻想三国志2》里面的观看剧情模式。

RM作品不是《一个馒头引发的血案》——三餐饕餮和他的《光之祭》


RM的开发界面很直观



有很多这样的同人游戏都是通过RM制作的

比起《黑暗圣剑传说》，《光之祭》在名气上就要逊色许多，然而在原创性和可玩性上，《光之祭》与《黑暗圣剑传说》却是各有千秋，尤其是《光之祭》的解谜系统，也为后来许多RM制作者借鉴。不过，《光之祭》的作者三餐饕餮坚持将游戏授权发布，所以传播范围不广，能下载到的，也是较早的版本，RM圈子外的玩家知道的就不多了。

在RM游戏制作中，一个作者很难独自胜任美工、音乐、策划、文案、程序等，使用别人的素材，你自然不用为你不擅长的东西发愁，对于业余游戏制作者来说，可集中精力发挥优势，这也是RM圈中常用的做法。听上去有点像《一个馒头引发的血案》，对一部作品以自己的方式重新解构，将自己的风格和内容融入其中。在66RPG上，流行的观点是，游戏是做来让大家玩的，至于人家怎么玩，我们管不了。我们是业余的，所以游戏创作应扬长避短，博采众长，不一定要100%原创。与66RPG的理念不同的是，三餐饕餮和他的幻想森林，致力于实现游戏完全的原创性，坚持我的游戏我做主，一般不放出游戏的破解版，更不允许他人对自己的作品破解或随意转载。与柳柳的健谈不同，三餐饕餮总是在回避记者提出的有关版权的问题。之前，似乎也因为对版权概念的理解不同，在幻想森林与66RPG两个国内最专业的RM站点之间发生了些许摩擦，那么，三餐饕餮是如何看待RM游戏开发的呢？

《大众软件》：除了《光之祭》，你还开发过哪些作品？

三餐饕餮：目前参与且公开发布的只有《光之祭》和《断罪之纪》。

《大众软件》：是你一个人开发，还是和别人合作开发的呢？

三餐饕餮：其实也不是制作小组，《光之祭》《断罪之纪》《瞳孔》是一个系列的，在游戏的剧情上有一定的交界点，我们3个制作人经常在一起讨论制作相关的问题、交流经验等，只能说是合作关系很弱的同好交流小组吧。

《大众软件》：你有没有考虑过商业化的问题？比如寻找投资，然后与人合作制作更完善、更大型的游戏，或者将做出的游戏商业化，从中获得收入？

三餐饕餮：暂时没有想这么远吧，毕竟我的游戏还是半成品。

《大众软件》：目前用RM做游戏的人，都没有考虑这个问题，而完全是因为兴趣投入进来的呢？

三餐饕餮：我不敢确定所有的人都是，不过我想应该有不少数量的同好，是因为兴趣而投身进来的，毕竟RM的开发引擎起点很低，不像其他引擎，需要大量代码什么的，要用它做一款游戏，说一下自己心里想说的故事，圆这种程度的梦还是比较容易做到的。

《大众软件》：我尝试了几款RM作品，感觉大部分可玩性一般，大部分人制作游戏的目的就是为了讲一个故事。游戏性、操作、战斗方式方面大同小异。

三餐饕餮：可玩性在于制作者自身，要做出有可玩性的系统，必须有过硬的技术，还要有能制作出大量素材的美工。大多数制作者要做到以上两点并不是很容易，因此只能使用RM自带的系统（或者加以改良）。

《大众软件》：RM的功能，是否能开发出2D动作游戏，比如《街霸》？或者卷轴射击，比如《雷电》？或者即时战斗的动作RPG？

三餐饕餮：RM简单模拟出2D动作游戏、卷轴射击还有动作RPG是可以的，当然，不会强到《街霸》或《雷电》那样。只是，理论上的可能性是有的，能做出来，只不过配置要求可能会很高。

《大众软件》：你是如何看待RM作品的原创性？你觉得是应该完全原创呢？还是无所谓是否原创，可以从已有的游戏、影视文学作品改编？

三餐饕餮：我接触的作品绝大多数都是原创的，也有同人游戏什么的，照搬内容的改编游戏很少，我也不知道该怎么回答，不过我觉得从法律角度讲最好不要去改编，毕竟制作者有可能落得《一个馒头引发的血案》的作者那样的后果，还有可能被告上法庭。更何况，RM界的制作人很多心里最不缺的就是故事，没什么改编的必要。

《大众软件》：你觉得用RM做出来的作品，是真正意义上的游戏么？就像《一个馒头引发的血案》，也是通过影视编辑工具来实现自己的一些想法，但它本身能否算是影视作品呢？

三餐饕餮：对剧情派制作人来讲，有人欣赏自己的游戏剧情就行了，确实受限制，但RM说到底只是一个表达的工具，如果内容本身优秀的话，只能说工具所限无法表达充分，不至于说不是游戏吧。从PC游戏的字面意义上来讲，RM游戏依旧是游戏啊。有怪要打，有台词，有游戏系统，有操作成分……这和《一个馒头引发的血案》不一样，《一个馒头引发的血案》从来没说自己是电影吧？视频才是它的本身属性吧，RM游戏也一样，哪怕有多公式化，一件事物它本身的性质怎么改得掉呢？

“每天我都在为找美工而奔波。”——14岁的EEQP和她的《扭曲》



用RM制作的R剧《流光倾泻下的庭院》

在采访中，我发现RM的制作人都是年轻人，以在校学生居多，他们既具有游戏制作的热情，又有充足的空闲时间来做游戏。前一段在RM圈中广受好评的作品Piano的作者张永，就是留学加拿大的16岁学生，但Piano中表现的那种战后的末世氛围和情感纠葛，已远超他这一年龄人的认知。Piano是一部R剧，情节紧凑，战斗、操作等环节都被省略，以突出故事为核心，有点类似Flash短剧，但表现力远大于Flash。在66RPG的论坛上，我看到了一个名为《扭曲》的游戏的策划案。出于个人的恶趣味，对于此类名字的游戏，我总是喜欢进去了解一二。而这个糅合奇幻、宗教等多种元素的策划案，竟出自一位来自中国香港的14岁女孩EEQP之手。虽然策划本身只是一些人物设定和背景故事，没有完整的世界观，但已初见游戏的风格，而“罪”与“罚”这类的主题，也不像出自一个14岁女孩的笔下。在采访中，EEQP也显露出了远超同龄女孩的成熟，从6岁就开始玩游戏的她，与目前通过网络游戏接触电脑游戏的一批玩家相比，算是真正的资深玩家了。对于EEQP和许多RM制作者来说，寻求合作是最大的难题。三餐饕餮在接受采访时告诉记者：“RM圈子是业余的游戏制作同好圈，大家都想当自己的游戏的造物主，不想听从别人的安排，除非志趣相投，否则多数人不愿意和别人合作。”柳柳在做《黑暗圣剑传说》时也遇到过同样的问题，他曾想成立工作室来制作游戏，然而与网上不能见面的人合作，游戏很容易流产。《黑暗圣剑传说》曾找过无数美工，除了一两个能帮一下忙，其他都是光说不练，最后只有柳柳和他表哥一起担纲美工。在记者采访EEQP时，她也一直在为寻求合作者发愁。



新手用RM能很快作出这样的游戏

《大众软件》：你现在在读书吧，做游戏会不会耽误学习的时间呢？

EEQP：我在上学。其实不会影响到的，这只是一种兴趣嘛，又不是什么停不下来的事情。

《大众软件》：你是什么时候开始接触RM的？

EEQP：大概一年前吧，我是在网上找到RM的。之前我也自学过Maya和PS等软件，但水平都不是很高。

《大众软件》：《扭曲》是你一个人在做么？

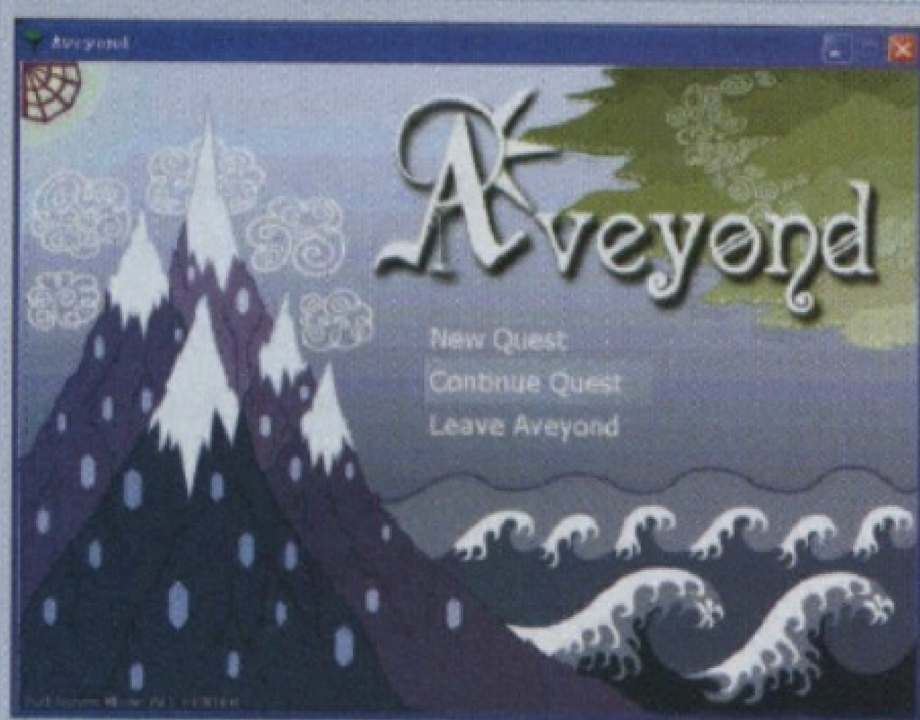
EEQP：跟两个人合作。

《大众软件》：那你主要做哪方面的工作呢？

EEQP：我主要是做程序、界面和策划的。前一段时间天天都为找美工而奔波，现在总算找到一个。

《大众软件》：《扭曲》是款什么样的游戏？

EEQP：这是一款RPG，主要是讲



国外有许多RM作品已经商业化

述几个人在学院相遇，然后去冒险的。游戏属于奇幻风格，架设在一个虚构的世界。

《大众软件》：策划是你一个人完成的么？

EEQP：是的，本来我想写一篇小说，所以游戏的设定也是和小说一样，后来发现根本不可行，就重新修改了。原来的剧本有8个主角，后来改成了4个。要是还要8个主角，恐怕就不会有美工敢来找我了（笑）。其余的4个，可以NPC的身份出场。

《大众软件》：在开发中，你遇到最大的困难是什么？

EEQP：美工……RM系统只要肯去学习，很好掌握，不会阻碍进度。但没有好的美工，很难做出自己心目中想象的游戏。

《大众软件》：什么样的游戏，才算是"想象中的游戏"？

EEQP：其实，要做出有内涵的RM作品很难，现在的RM游戏普遍没有什么内在的意义。玩过很多，至于说哪个比较好，我只能说只要付出过心血做出来的，就是好作品。许多人只顾及一方面，却忘了整体的发展，即使故事好，也表现不出。如果那个故事有比较深远的意义，也无所谓，关键是许多故事仅仅是一个故事而已。这样的游戏缺乏"表现力"，也就是缺乏表现整个游戏的能力。表现力不足，玩家就不能完全投入到游戏内，只有将音乐、系统、剧情都配合好，游戏才有表现力，才能给别人玩。要做到这一点，凭一个人的力量是很难的。



《逆转裁判》同人作品《逆转之王》



RM也可制作出游戏风格的MTV

在与越来越多RM制作者接触的过程中，我能感到他们与商业游戏开发者的根本不同，那就是在心态上的放松，他们中的大部分人完全把RM制作当成一种兴趣。这种类似"票友"性质的游戏制作，虽然难以开发出能与市场上主流作品媲美的游戏，却往往能涌现出灵光闪现的小品。这些作者用更轻松的心态，去"玩"，这种态度和方顺那种带有使命感的殉道者有本质的区别。不过，类似GBA上《瓦利奥制造》那种画面简单、游戏性超强的作品，记者尚未发现。与内地RM制作者不同，中国香港的RM游戏就已投入商业化，比如《契约之绊》。而美国人用RM制作的《阿月历险记》也已商业化。玩家的想象力是无限的，即使RM的功能有限，他们一样可开发出吸引人的作品。游戏从业者多数是不屑于使用RM这种业余工具的，



《威尼斯之石》

RM游戏不管下了多大功夫，也会被人扣上"业余"的帽子。对于仅仅是出于兴趣的玩家来说，这并不重要，但对于希望从RM制作积累经验，从而进入游戏行业的玩家如FantasyDR来说，RM所能提供的开发环境实在是太有限了。加之原创性、版权等问题，许多急功近利的RM制作者做出的作品，就如同从生产线上生产出来的，虽然使用RM等工具能简化许多步骤，不会写程序、画画也可做游戏，但做出来的作品却往往流于形式。有一位RM制作者的话，无论是对其他RM制作者，还是对于我们国内游戏开发商来说，都具有同样的意义——"虽然我们要做的还很多，但可以从尊重创意做起。"

"如果有机会，我会去做游戏"——非一般的RM Maker FantasyDR

在记者接触过的RM制作者中，对于今后会从事游戏制作这一问题，大多数都回答不会去做游戏或尚未考虑。原因很简单，用RM做游戏是出于兴趣，一旦脱离了兴趣，就没有乐制作游戏的那种快乐。但FantasyDR是个特例，他是唯一一个希望毕业之后去做游戏的人。同样是基于RM进行开发，他的兴趣却在编程，而对于技术的了解，也使得他

成为RM圈子中少有的技术支持人员。他为RM制作了许多扩展功能，为其他RM制作者开发游戏提供了极大的便利。在采访中，FantasyDR也表现出了对游戏和编程的热爱，或许不久某个国产游戏的制作人名单中，就会出现他的名字。



《黑暗圣剑传说》的系统经常被其他RM制作者效仿



R剧中也不乏感人的精品

《大众软件》：你用RM多久了？

FantasyDR：从高中时接触RM 2000，大概4年了。

《大众软件》：发布过什么作品么？

FantasyDR：我没做过什么游戏……主要是做了些RM XP的脚本和几个Demo。

《大众软件》：相比做游戏，这不是很枯燥么？

FantasyDR：大概我本来就想做程序员吧。

《大众软件》：能具体介绍一下你为RM做的一些脚本和Demo么？

FantasyDR：其实都是小玩意，一个是给RM 2000系列做的，可在游戏启动时播放Flash动画。还有给RM XP做的一个粒子系统，以及一个播放AVI的脚本。最近做过一个防止利用漏洞解密的脚本……

《大众软件》：播放AVI的用的是什么脚本语言？JavaScript吗？

FantasyDR：不是，用Ruby调用了一堆Win32API。RM XP比较奇怪，居然没有提供这个功能。倒是也做过游戏Demo，一款“射击”游戏，还有一款为了推广粒子系统而做的《粒子的世界》。

《大众软件》：用这个和用JavaScript有什么区别么？

FantasyDR：RM是从RM XP开始才有“脚本”这个概念的。它使用的脚本语言是Ruby，不是JavaScript。Ruby可调用Win32API，可简单理解成调用Windows的一些系统函数来实现某些功能。



66RPG——RM制作者交流的园地





RM制作者经常在网上交流自己搜集到的素材

《大众软件》：听说你正在参与一款RM游戏的制作？

FantasyDR：对，我负责脚本部分，因为这款游戏原创度高，所以制作周期长。这款游戏是和“超级无敌小白”合作的《梅比乌斯的宇宙》。小白是主要制作人。这款游戏是科幻背景的。游戏从2005年之前就开始筹划了，我大概是今年1月开始参与进来的。小白策划游戏的系统，并且负责图像绘制，然后我写脚本尽量实现她的想法。目前游戏已有很大改变，主要是战斗模块和菜单的设计差不多完成，其他还在进行中。

《大众软件》：你毕业之后有没有打算从事游戏制作这方面的工作呢？

FantasyDR：如果有机会的话，我十分希望从事这样的工作，不过目前还是需要先自我提高。

《大众软件》：我和许多RM制作者聊过，似乎只有你一个人有从事游戏开发这方面工作的愿望，应该说大多数人做游戏还是单纯地出于兴趣吧？

FantasyDR：我的兴趣是游戏和程序。RM的定位应该是业余游戏制作，而我是从RM XP开始对RM投入大量精力的，原因是RM XP可通过脚本来控制游戏的方方面面……其实还是为了研究程序。

《大众软件》：你有没有想过，把通过RM制作的作品商业化？

FantasyDR：没有想过。首先国内的游戏市场就不是很正常，并且RM制作出的东西也同当前主流游戏有较大脱节。其实真要制作小型的商业化游戏，有很多更好的游戏引擎可选择。

《大众软件》：你接触过其他游戏引擎么？

FantasyDR：接触过一些，大部分是2D的，比如Verge、HGE……国内的有Ares、风魂、HoHo等。相对于RM，这些引擎大都需要做大量的程序设计工作才能做出完整的游戏，其实和RM已不能算同一范畴了。

ChinaJoy

游戏热力

——2006上海ChinaJoy展会散记

■本刊记者 冰河 司马平安 8神经（上海报道）

古人称“七月流火”，虽然不是比喻七月真的热得像着火一般，不过7月末的上海，在闷热的天气之外，却还有一桩大事让上海的年轻人热情激荡，这就是于7月27日—30日召开的第四届ChinaJoy展会。作为国内唯一、全球第三大游戏行业展会，ChinaJoy可以说是中国游戏爱好者一年一度的盛宴。全球第一的游戏大展E3虽好，美国却不是什么人都轻易能去的地方。所以一时间车辚辚，人涌涌，各地的游戏爱好者和游戏从业者如过江之鲫，通过不同途径纷纷赶往上海。仅仅在前往上海的Z7次直达列车上，《大众软件》特派记者就遇到了多家同行和前往参观的游戏迷，当然前往参展的游戏企业人员更是不少。这使得整个列车上充斥着关于游戏的各种话题，成了一趟名副其实的“游戏特快”。

上海浦东锦江索菲特大酒店锦祥礼堂内，本次ChinaJoy展会最核心的内容——产业高峰论坛拉开了帷幕。虽然这并不是普通观众所关注的内容，不过对于从业者来说，这却是了解未来行业发展动向的最佳机会。陈天桥、朱骏、丁磊、雷军、马化腾、史玉柱等游戏行业新老“话事人”齐聚一堂，而各自的观点也互有交锋、精彩纷呈。盛大网络的董事长陈天桥显然还是无法放弃他的“家庭娱乐”与“盒子”的梦想，一力陈述网络游戏向“家庭互动娱乐”方向扩展的必然，同时也承认盛大之所以持续专注于打造“盛大盒子”是因为盛大创业以来的先天发展不足。九城总裁朱骏没有延续其以往“语不惊人死不休”的风格，严肃地提出“2006年将是网络游戏调整的一年”，一副准备过艰苦日子的模样。不过看看各路记者手中拿到的九城5款新品游戏见面会的时刻表，很多人都认为朱骏的“苦日子”论调是说给那些在他“重金大作”之下的同行听。丁磊的观点一如既往注重实际利益，再次强调自主研发和决不靠“卖道具盈利”（业界流行的免费运营模式），而业界新贵史玉柱则一派谦逊风范，自认是行业新入者，最佩服的是丁磊的眼光和耐心，并强调了网游企业应具备的社会责任，呼吁要加强业界规范运营。如果联系到各个企业的市场表现，不得不承认各位老总的发言还是深刻体现了目前网络游戏行业的大势所趋。台下的听众也不时报以热烈的掌声。


难得一见的盛大总裁陈天桥

终于等到了展会正式开始的时刻，虽然按照时间表上午10点才允许观众入场，不过从9点半开始场外聚集的观众就开始拥挤着试图入场，不得已工作人员提前打开了入口，涌入的人流瞬间充满了3个场馆的各个角落。展厅的1号馆是本土企业的聚集地，盛大、九城、金山、久游等企业都布置了巨大的展台，成排的Showgirl用腰肢和大腿考验着来往男士的定力。大多数观众则为了领取各种纪念品四处奔走排队。令人意外的是，在人流中不乏举家带口，扶老携幼来观看展会的现象，这充分说明“家庭化娱乐”在游戏行业的确已是一个不可逆转的趋势，整个社会对游戏行业的关注，相对以往已有了很大提高。虽然大多数家庭中还抱着“玩游戏没出息”的概念，但能亲自来看看总是一种进步。唯一让人担心的是，这些老老少少看到满眼的清凉少女之后，对游戏的观念不知会有怎样的转变……


大爷向左，大娘向右

2号馆的参展商国际化色彩更浓厚一些，诸如EA、WEBZEN、WEMADE、世嘉、索尼等公司的展台与国内企业展开了激烈的对台竞争。不过在场内震天的音响和接近“审美疲劳”的Showgirl轰炸下，国外展商的作品到底如何，恐怕也没多少玩家能真正

体验。从记者参加的现场活动和媒体发布会来看，各个国际展商目前都很注重在中国的投资和创作，大多数企业都有在中国开发的网游作品，即使没有，也与代理公司有比较深的合作。


越是难进的地方越是能引发人们的排队癖

但从结果来看，这些在华研发的游戏相对中国本土原创作品并没有体现出明显的优势。采访中有国内企业人士表示，目前国际企业在中国的研发投资，多数是为了将来作品绕过目前中国网游市场严格的准入门槛。不过在对几家国外企业的采访中，这种说法得到了一致否认。几乎所有的国外厂商都对中国本土研发人员的技术能力和低廉成本表现出了赞叹，并直言这两点是在中国投资研发游戏的最主要原因。至于为何作品不见出彩，则是初期阶段磨合和对中国游戏市场与文化缺乏充分了解的问题。预计在未来的两三年内，就会有国外投资、中国研发的重量级作品出现。

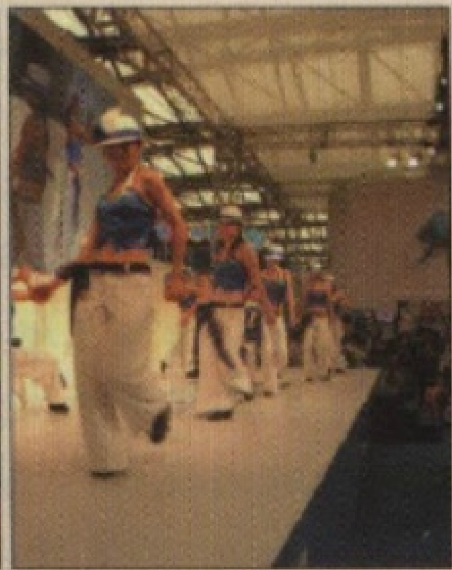
值得一提的是中视网元公司的展台，展出的作品几乎全部是单机游戏，在满场网络游戏的包围下，却也没有落下风。依然有众多单机游戏爱好者上前品味《细胞分裂》、《抢滩登陆》等经典。尽管目前国内单机游戏市场惨淡，但对于单机游戏的需求还是非常明确的。

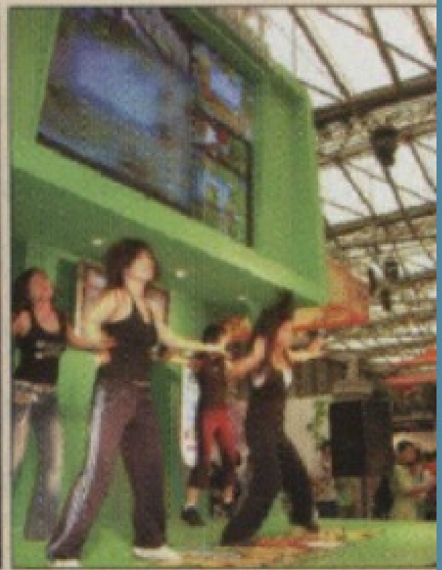
相对往届ChinaJoy，今年的展会在时尚化、娱乐化方向的发展非常明显。几乎所有的企业都请来了各种各样的美女或演艺明星做代言人。李贞贤、潘玮柏、杨丞琳、天仙MM的出现，让许多并不热衷于游戏的边缘玩家以更大的热情投入到展会中来。无形中扩大了游戏的受众群体。而诸如久游网《劲乐团》《超级舞者》类型的游戏，让游戏与娱乐产业更加紧密地结合起来。在展会活动中，久游网还举办了一场明星演唱会，展示了游戏行业与娱乐业进一步合作的诸多可能。


据说潘玮柏要出场，现场观众立刻开始疯狂


我们看到了李宇春，在200米外，隔着无数“玉米”


拉丁舞


踢踏舞


现代舞


桑巴舞


康康舞


没法在岸上跳舞的美人鱼却有最多的观众……

此次ChinaJoy展会上最耀眼的亮点，不是什么大作新品，而是各个展台上缤纷各异的舞蹈。金山展台上的拉丁舞、嘉游展台上的踢踏舞、盛大展台的康康舞、九城展台的桑巴舞……让人怀疑是不是到了一个舞蹈节。



朴瓘镐：《传奇》可能到此为止

《传奇》究竟给中国的网络游戏产业留下了什么？对其他企业来说，它可能就是一个不可复制的神话，而对广大玩家而言跟随或者比膜拜更有意义。所以当我们听到Wemade（娱美德）公司社长朴瓘镐先生谈到“近期并无计划研发《传奇》3D版或《传奇4》，我不排除《传奇》系列到此为止的可能性。”的时候，我们替《传奇》的大量拥趸感到遗憾。我们还记得，就是这个被大多数专家并不看好的游戏，却让网络游戏在中国一下子到了产业的高度。

朴先生说：“我们也曾经有过继续挖掘《传奇》系列的想法，但中国市场变化太快，中国玩家的水准也越来越高。我们认为，单纯靠以前成功过的《传奇》已经无法满足中国市场和玩家的需求，所以到目前并没有开发后续之作的计划。”

好在，朴先生还告诉我们：“《传奇》系列游戏的背景属于东方奇幻类型，我们投入很大、精心制作的《山》也采取了同样的背景题材，是集聚了东方奇幻思想的游戏，可以算做是传奇后续之作。”

Wemade（娱美德）公司社长朴瓘镐先生

虽然没有了《传奇》的后续版本，但与朴先生同来的还有3款游戏大作：《苍天》《青烨》与他刚刚提到的《山》。《苍天》是格斗眩目的发泄，而《青烨》是取材于民间故事。记者从现场演示中感受到前者让玩家对战100个或1000个

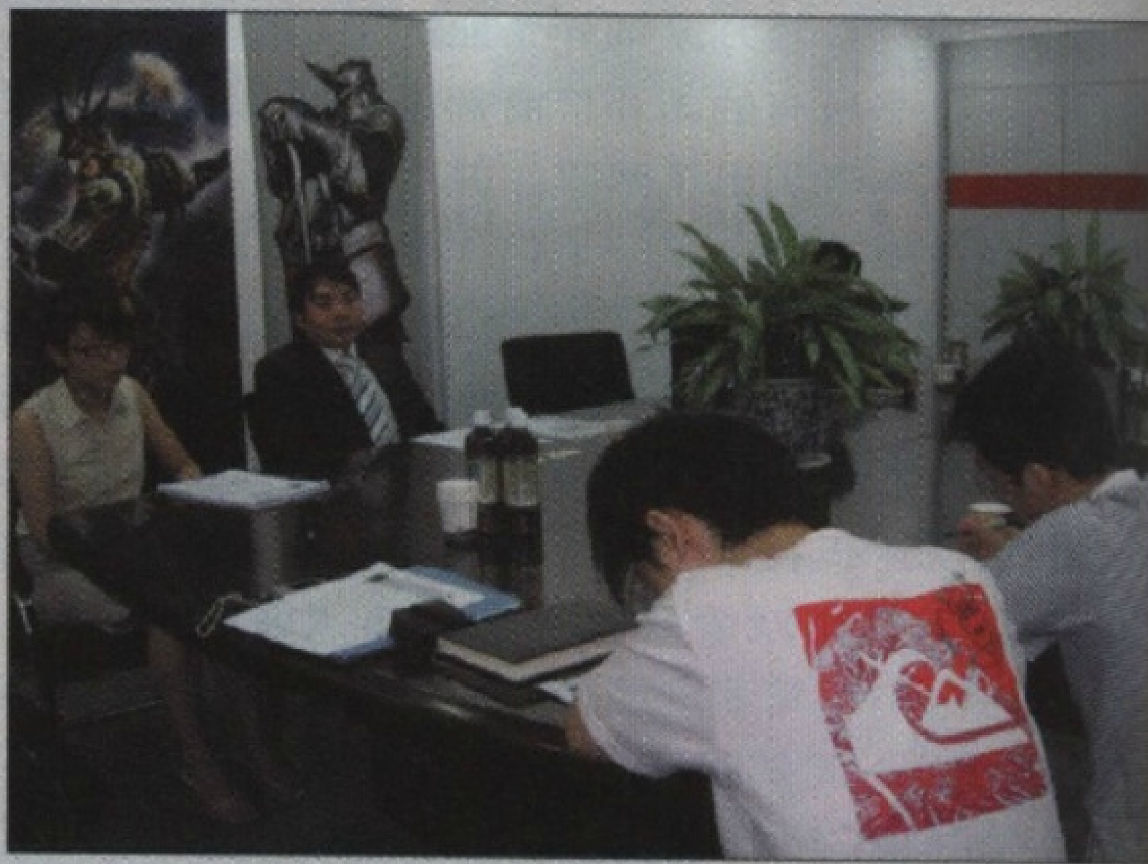
对手，所以很多人说它像《真·三国无双》。但作为网络游戏不仅仅有个人打斗的部分，这也是《苍天》和《真·三国无双》最大的区别，《苍天》除了个人大规模战斗以外，还有军阀与军阀、国家与国家之间的战斗。不仅仅个人斗勇，在战略战术方面也是很重要的，当《苍天》推出完整版本以后，大家可以慢慢体验到《苍天》的魅力。后者的特点是在故事设定上。很多其它的MMORPG的世界背景都属于东方奇幻、武侠或西方奇幻、科幻类型，而《青烽》取材于亚洲民间故事或神话故事，内容包括中国、日本、韩国和其他一些亚洲国家的民间传说或神话传说。它不但可用鼠标和键盘进行游戏，也支持手柄，可多人在一个屏幕上同时玩。虽然是网络游戏，这一点却让记者感到了儿时红白机上的乐趣。可以说，这是网络游戏操作方面的一个创新。韩国人是不是又一次走在了前面？

对于这次ChinaJoy，朴先生把它与国内外的展会作了比较，首先他肯定了ChinaJoy在世界游戏产业中举足轻重的地位，但同时也注意到，这次ChinaJoy比以往少了很多国际企业，比起E3它显得国际化不够鲜明，缺乏包罗万象的概观，如韩国的企业只来了两家。另外，“中国太大了！”他赞叹，“ChinaJoy近来几年都在上海，感觉玩家不可能从中国各地赶到上海。这和韩国的展会不同。从观众的角度来看，它好像就在上海，而不是站在全中国。”

金南州：挑战自己最重要

知道《奇迹MU》的中国玩家很多，但是对于“奇迹”的创造者韩国网禅（WEBZEN）公司，知道的人就很少了。在ChinaJoy展馆奔走的间隙，本刊记者特别约访了网禅（WEBZEN）总裁金南州先生，试图对网禅在短短6年之内从无到有，成为国际性网游企业的历程作一个了解。

金南州先生是《奇迹MU》的创始研发人员之一，网禅在2000年4月创建之后，凭借《奇迹MU》的成功于2003年在本国KOSDAQ股市上市，随后又登陆美国NASDAQ。公司近来凭借新作网游《奇迹世界SUN》在欧美和亚洲市场再次受到高度瞩目，这期间金南州先生一直是网禅的掌舵人。谈起网禅的成功，金南州先生认为最基础的因素是公司的研发团队都非常能吃苦。不过，对于一个成功的游戏企业来说，能承受压力的团队仅仅是一个先决条件。关键的因素还在于游戏的设计理念，要不断探索别人没有尝试过的东西，简单地说，就是“挑战”。这种挑战不是简单的好斗，而是在设计时拥有发散性的思维，能为游戏添加更多新鲜的娱乐要素。不过，随着韩国国内市场竞争的日趋激烈，网禅目前将眼光更多地投向了中国市场。这不仅仅因为中国市场拥有巨大的消费潜力，还在于中国拥有世界上最出色的人才储备，而且中国的游戏设计人员在创新挑战方面要强于韩国设计者。网禅公司已在中国投资建立了游戏研发中心，目前正在开发一款以三国为题材的MMORPG游戏——《一骑当千》，并在ChinaJoy上提前与玩家见面。金南州先生对这款作品很满意，认为从投入的资金、时间和人力来说，目前游戏的水平远远超过了他的预期。这也使得他对未来中韩合作开发精品网游的前景充满信心。对于《一骑当千》这款中韩工作室的处女作，金南州先生透露这款游戏既然属于写实策略型网络游戏，未来可能视公测结果及运营团队的意见选择运营的模式。


本刊记者采访WEBZEN总裁金南州

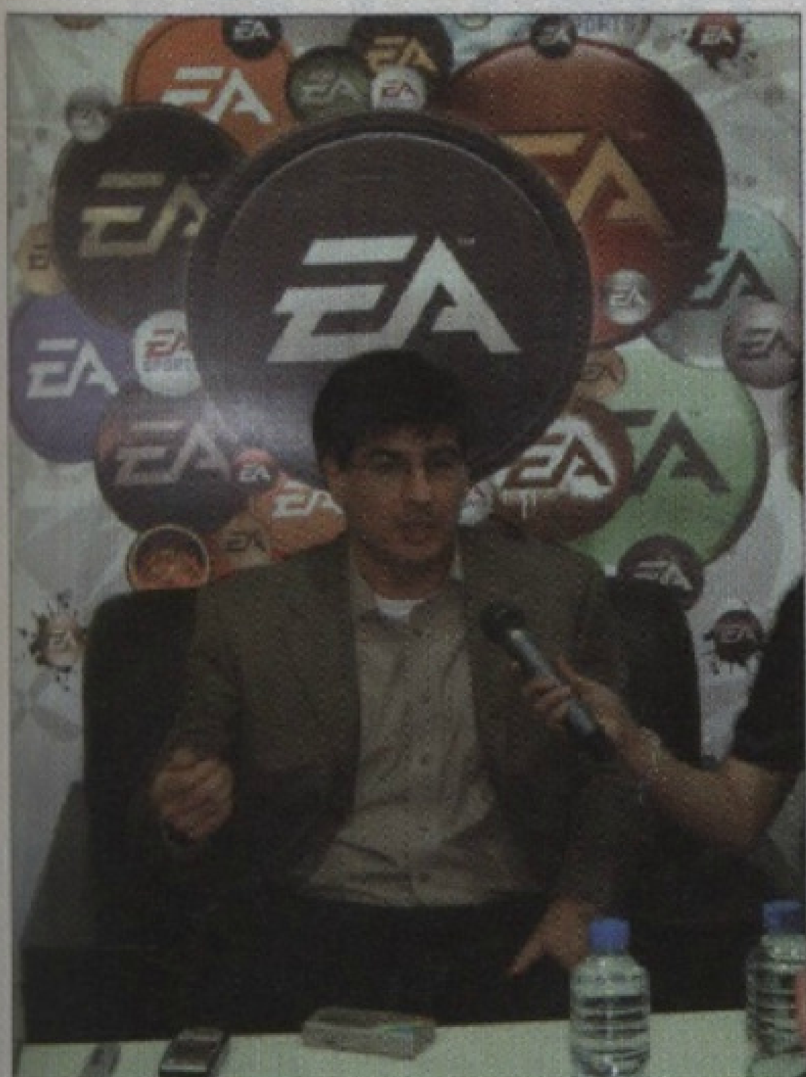
除了中国本土市场，网禅未来还计划将“网禅中国”中韩合作开发工作室的作品进一步向国际市场推广。目前，网禅按照其分地区推广的国际经营战略，《奇迹世界SUN》在亚洲，Huxley在欧美都已获得高度关注，此外还有个名为APB的游戏在韩国开发。虽然这些作品受到的认可程度很高，但从当前中韩合作工作室的成果来看，研发力量转移到中国开发的《一骑当千》具有更好的优势。金南州先生希望在《一骑当千》之后，“网禅中国”中韩合作开发工作室能制作出占据欧美市场的重量级大作。

采访中，金南州先生得知中国目前仍有不少游戏工作室以一种非常原始的方式在民居中坚持自己的游戏梦想，他对这些中国游戏人表达了自己的敬意，不过他同时也建议“光有吃苦的精神是不行的，游戏的本质是娱乐，要放开眼光，让做游戏的人带着快乐成就自己的梦想”。

三管齐下：EA的中国攻略

EA在本次ChinaJoy上展出的游戏横跨Xbox360、PS2、PSP、PC以及手机等数个平台，显示出其在业界无可置疑的领导地位。除了引人注目的次时代单机游戏之外，EA还展出了其在中国及亚太地区已推出和即将推出的一系列网络游戏。

在单机游戏方面，EA展出了Xbox360的《极品飞车——无间追踪》、NBA Live 06、《暗黑格斗3》（亦译作《拳击之夜3》）、《横冲直撞——复仇》等作品，其出色的画面素质吸引了大批玩家排队试玩。此外，PS2平台上的NBA Live 07、《劲爆美式足球06》、《2006 FIFA世界杯》、《哈利·波特与魔法石》、PSP的《横冲直撞——传说》，以及在PC上大受好评的《模拟人生2》系列作品等都在会场内聚集了火热的人气。从单机游戏的角度来看，充分展现



风度翩翩的EA中国执行总裁韩力克

了EA在不同游戏平台上的过人研发实力，也是本届ChinaJoy上单机游戏的支柱厂商之一。

在网络游戏方面，EA携手广东天悦科技有限公司在中国市场合作推出的第1款产品——“Pogo中国”在ChinaJoy上亮相。Pogo.com是美国最大的休闲游戏网站，是一个集在线休闲游戏、全面的奖励机制和互动机制于一体的大型休闲网络游戏社区。“Pogo中国”由EA中国游戏制作室为中国玩家量身定做，目前内测正在火热进行中。除此之外，还包括由EA与韩国运营商Nowcom签定代理协议，并与天悦合作在国内运营的多人在线休闲网络游戏Tales Runner，这是由韩国Rhaon Entertainment研发的一款以美丽梦幻国度为背景的热门3D休闲竞速游戏。

在展会第1天，EA全球发行业务高级副总裁暨EA中国执行总裁韩力克先生（Mr. Erick Hachenburg）接受了本刊记者的采访，对于读者关心的问题，韩力克先生表示：“EA将在中国市场开展网络游戏业务，但这并不意味着会放弃中国的单机市场，我们非常看好这个市场的未来发展，对其抱有足够的信心，所以也请中国的玩家对EA抱以信心。今后，将由天悦科技全权代理EA网络游戏在中国大陆地区的运营，中视网元负责EA单机游戏在大陆地区的运营事务。手机游戏方面，今年6月，我们和中国移动合作推出了在中国市场的首款手机游戏FIFA Online。目前EA已实现了中国市场网络游戏、单机游戏、手机游戏3者齐头并进的局面，初步完成了在中国市场的战略部署。”

毫无疑问，她们是现场最吸引眼球的部分。这些衣着清凉的MM们，需要时刻对着镜头作出笑脸，顶着充沛的冷气展示性感，在繁忙的间隙吃两口盒饭，整天都必须站着展示身姿……在这些俏丽的身影背后，快乐的游戏玩家们有没有想对她们说句“谢谢”呢？


美女的旗袍明显经过改良


吸引目光不一定要穿得暴露



美女着重甲，一站就一天


只能说，这就是青春啊


美女们吃饭远远没有想象那么浪漫

“全国中小学生网络安全与道德读书征文大赛”圆满结束



新闻出版总署副署长于永湛为颁奖大会致辞

■本刊记者 心鹰

7月24日，由新闻出版总署、教育部、共青团中央、全国妇联、国务院新闻办公室、信息产业部共同主办的“全国中小学生网络安全与道德读书征文大赛”颁奖典礼在人民大会堂隆重举行。新闻出版总署署长龙新民、副署长于永湛、共青团中央常务书记杨岳、国务院新闻办公室副主任王国庆、全国妇联书记处书记张世平、教育部副总督学夏铸等出席了颁奖典礼。新闻出版总署副署长于永湛在颁奖大会上表示，今后仍将一如既往地依靠社会力量，争取社会各界的积极支持和共同参与，不断组织开展好各种有益于青少年在网络时代健康成长的活动。

“全国中小学生网络安全与道德读书教育活动”是近年来国家有关部门组织的规模最大、影响最广泛的一次旨在加强和改进未成年人思想道德建设，帮助未成年人树立健康上网观念的公益活动。由全国著名教师、德育专家、网络工作者历时一年编写的《中小学生网络安全与道德读本》，以大量真实生动的事例说明了在中小学生中开展网络安全和网络道德教育的重要性。据统计，全国近千所中小学校，超过130万中小学生参加了读书征文活动，各学校采取借阅、传阅、主题班会讨论等丰富多彩的形式，在社会上产生了巨大反响。征文大赛历时3个月，共收到全国各学校选送参评的优秀征文7200多篇（其中中学生4100多篇，小学生3100多篇）。由教育专家、德育专家、著名作家、编辑等组成的评委会经过初评、复评和终评，最终评出特等奖10名、一等奖30名、二等奖50名、三等奖100名。获奖作文包括《不做“网虫”做“网龙”》《网络会“吃人”吗？》《一台机器，两条虫》《期盼网络阳光》等190篇（以上4篇均为特等奖）。



业界动态

“超级玩家”获聘盛大员工

2006年7月29日，盛大网络召开“超级玩家”颁奖典礼暨培训师聘用仪式，宣布了在7月份推出的“超级玩家”活动的最终获奖名单，并为这些玩家颁发了奖品及证书。“超级玩家”是盛大在7月份推出的一项活动，在《热血传奇》《传奇世界》《梦幻国度》《泡泡堂》《疯狂赛车》《冒险岛》《霸王大陆》《龙与地下城Online》《边锋》《浩方》《仙境传说》《热血英豪》等盛大最热门的12款游戏中，根据玩家在游戏中的影响力、游戏技巧、游戏资历等各方面情况，评选出能代表玩家最高水平的“超级玩家”。最终有80名玩家从数十万报名者中脱颖而出获得此荣誉。这些获奖的“超级玩家”除获得大赛奖品之外，还能获得游戏中的部分游戏特权，并在经过了盛大的专业培训后，正式成为盛大的游戏培训师。他们将为其他玩家提供专业的游戏培训和服务，盛大网络将根据他们的业绩给予工资。盛大网络高级副总裁凌海、张向东出席了颁奖典礼并为这80位超级玩家颁发了奖品及培训师资格证书。

《完美世界》登陆日本

2006年7月28日，北京完美时空宣布与日本著名网游平台公司C&C Media联合举行《完美世界》日文版代理授权

久游网布局国际市场

■本刊记者 冰河

2006年7月28日于上海证大丽笙酒店，中国专业网络游戏运营商及互动娱乐门户久游网宣布与德国游戏开发运营商10TacleStudios、中国台湾省专业网络游戏开发运营商游戏橘子正式签约，基于网络游戏研发和运营领域展开深度合作。久游网董事长兼CEO王子杰、游戏橘子台湾省易吉网股份有限公司运营长何嘉兴、游戏橘子香港地区业务总监鲁玉强、德国10TacleStudios公司总裁Michele Pes及亚太区总裁Aroon Tan均到场出席会议并亲自签下了合作协议。本次签约的主要内容是久游网将旗下2款自主研发的音乐模拟类休闲网络游戏授权游戏橘子公司在中国台湾省、香港地区运营，这是继2006年4月份《超级舞者》进入新加坡、马来西亚市场后的又一重大突破；同时和10TacleStudios进行合作开发游戏以及通过双方的发行渠道发行双方的产品，预计双方合作开发的首款产品将于2007年夏季在中国市场推出。久游网（www.9you.com）同时正式对外宣布，久游旗下所有产品借助本次合作将正式进军中国台湾省、香港地区和欧美海内外市场。


久游网总裁王子杰（中）与合作各方启动合作仪式

久游网新闻发言人表示：与两大国际性的公司签约合作，表明久游网的海外拓展战略再次获得关键性突破，本次双方公司的签约合作将极大增强久游网在全球网络运营商中的知名度以及其在中国的影响力。

除宣布国际合作之外，本次会议上久游网还公布了未来大众娱乐业务的官方指定域名pop.9you.com，除各类时尚的音乐舞蹈和竞技休闲游戏外，久游网方面还表示未来将加强与实际娱乐产业运营的异业合作，让用户不仅仅在游戏中实现自己做明星的梦想。

发布会上，来自韩国的著名歌星李贞贤作为神秘嘉宾出现在现场，并顺道参加了久游网在ChinaJoy现场的活动，引来众多媒记的围追堵截。

发布会，《完美世界》将成为首款正式进军日本的国产网络游戏。此次中日双方的合作一方面为国产自主知识产权作品赢得了国际认可，另一方面也实现了国内网游产业的市场突围，为民族网游产业寻找到了新的市场开拓契机。完美时空网络总裁池宇峰表示，《完美世界》与东南亚、欧美地区的国际合作目前也在洽谈中，而完美时空的新作也将在不久的将来亮相国内市场，届时可能会采取当下比较流行的免费运营模式。

网易《天下贰》撩开神秘面纱

2006年7月30日，网易公司早已宣布开发的新一代全3D武侠网络游戏《天下贰》在上海ChinaJoy展会上公开试玩，让玩家现场感受网易全新打造的武侠传奇世界。《天下贰》项目经理叶航先生现场对游戏的设计理念和特点进行了详细讲解，并指导玩家进行现场体验。在《天下贰》里面，玩家通过修炼来感受游戏，从“修身-齐家-治国-平天下”这样一个中国传统的成长线路来完成从小到大的过程。对网易继《大话西游2》之后再次推出的这一新一代主打武侠作品，玩家表现出了相当的期待。

悠游网展开《天使之恋Online》

2006年7月27日，上海悠游网于上海浦东假日酒店召开新闻发布会会，宣布正式运营由中国台湾省知名游戏企业宇峻奥汀研发的年度2D Q版休闲MMORPG大作《天使之恋Online》，同时公布将于8月底正式万人封测并启动“幸福天使计划”。玩家可在游戏中诉说关于家人和亲友的幸福梦想，悠游网将有可能帮助玩家实现该梦想。发布会上，悠游网行政总监赵红梅、智冠电子副总魏永年和宇峻奥汀张启新副总分别代表三家公司共同签署了运营协

天仙MM现真身
宏象网络宣布娱乐服务全面升级

■本刊记者 冰河



娱乐服务升级当然要先娱乐一下大家

2006年7月30日，国内新兴娱乐产品提供商宏象网络在上海召开了“新产品发布暨渠道会议”，正式发布其打造的“明星产品”，并宣布了其新产品的运营情况以及将建立庞大的娱乐产品线（Game淘休闲娱乐平台）拓展休闲娱乐事业的计划。

“Game淘休闲娱乐平台”整合了目前休闲游戏类型，包括传统的棋牌类游戏、动作冒险类游戏、益智类游戏等社区类游戏，目的是迎合广大玩家需求，建立开放式、多层面、立体化的娱乐平台。从市场入手打造精品休闲娱乐产品，并与各厂商形成紧密的合作关系，争取更多市场优势和份额，从而推动整个网络产业的健康发展。目前已推出两款产品《Game淘-明星3缺1Online》《Game淘-明星斗地主Online》。在此平台上将实行全新的运营推广策略，用户在上“Game淘休闲娱乐平台”娱乐的同时，还能获得消费红利积点，积攒够一定数量后可到宏象网络的红利商城换取精美的实物大奖，将真实消费与虚拟消费结合起来。

在互联网论坛上被网民公推为“天仙MM”的羌族少女尔玛依娜出席了发布会，她在现场按照其民族传统惯例向宏象网络的用户和运营方表示了祝福，并献上了其家乡的祝福山歌，随后又到宏象网络在ChinaJoy的展位与玩家进行了现场交流。

蜗牛加速 6款游戏同期发布

■本刊记者 司马平安

苏州蜗牛一直在自主研发网络游戏方面有着自己与众不同的见解，就像该公司创始人石海浅黄色的长发，独特、张扬而有个性。

7月，他们在这些年的积累之后同时发布了6款游戏。分别是《机甲世纪》《PP球》《5街区》《强盗爱富商》和《加勒比海盗OL》，最后一款则是合作研发的《黑暗与光明》。这些大小不同、风格各异的游戏并非从此便可马上与广大玩家见面。事实上，虽然早在2005年，许多玩家就已接触到《机甲世纪》，但由于游戏在制作中对机甲文化底蕴的把握和对产品品质的追求，蜗牛最终选择了将这款游戏延期到今年才推出。所以，《机甲世纪》将在8月份进行第4次小规模测试，而9月将可能公测。而另一款《PP球》也将在9月展开公测。《黑暗与光明》与《加勒比海盗OL》的测试将在今年年底开始，《5街区》和《强盗爱富商》目前蜗牛还没有公布它们的具体测试日期。

本刊记者在发布会现场采访了蜗牛公司的总裁石海先生。他对即将上线的日本大作《大航海Online》一点都不担心。虽然它与蜗牛公司引以为傲的《航海世纪》看起来针锋相对。但石海以为：“《大航海Online》的网络游戏特色并不鲜明，不少玩家都表示在游戏一段时间后便会有不知该干什么的无奈。另外，在韩国市场虽然《大航海Online》刚推出的时候在线人数超过了《航海世纪》，但现在却落在了《航海世纪》的后面。”

“我觉得《大航海Online》在中国市场不会成功！”石海先生直白地表达了自己的看法，“《加勒比海盗OL》也是一款与《航海世纪》完全不同的游戏，无论是在游戏重点乐趣和画面操作上都会有许多差别。所以也不会与《航海世纪》产生冲突。”面对现在网络游戏免费的大趋势，石海认为：“游戏免费的说法并不准确，游戏并没有免费，只是商家改变了盈利的方式与销售的单一。盈利模式变得多元化，最终企业仍会从玩家手中得到可观的利润。”

最后，在这次蜗牛发布的6款游戏中，《黑暗与光明》可以说是中国玩家最期待的一款大作。该游戏正在欧洲地区测试中，市场反映相当不错。石海告诉记者：“关于《黑暗与光明》在中国的测试，我们将放在11月份。我们的计划是让一个服务器囊括整个亚洲地区。这是一个比较有意思的做法，可以让许多玩家在同一个世界中进行游戏，对于这点，目前蜗牛正在和研发公司进行商讨中。而该游戏在将来非常有可能是免费运营的，至于是否需要CD-Key，我们将和研发方一起对不同方案进行相关调研。”还有4个月的时间才能与中国的玩家见面，真是吊足了玩家的胃口。

重金购买世界顶级游戏引擎

■本刊记者 司马平安



天晴数码CEO刘路远介绍游戏开发情况

7月28日，天晴数码宣布已获得了世界顶级游戏引擎"虚幻3"引擎的使用权，这个消息意味着天晴将在世界顶级的3D引擎中开发出一款国产网络游戏。"虚幻3"引擎原属美国Epic GAME公司所有，与《雷神之锤4》、《半条命2》并称世界三大游戏引擎。"虚幻"系列引擎在过去的十多年中，一直是3D游戏领域的翘楚，为业界制造出了一个又一个的经典3D游戏。其中包括了世界闻名的《虚幻竞技场》系列、《细胞分裂》系列等。"天晴一直在原创游戏领域默默努力，过去的6年时间中，我们已成功开发出了《幻灵游侠》《征服》《信仰》和《魔域》等游戏作品，是国内原创作品最多的开发公司。"天晴CEO刘路远先生在现场告诉本刊记者，"虽然国产游戏在这两年取得了可喜的成绩，市场占有率已经超过了60%。但市场在不断变化发展，3D网游将成为未来市场的主流游戏，但目前国人却难以与国外3D产品抗衡。所以，我们希望利用'虚幻3'引擎开发出能够和《魔兽世界》一较高下的原创作品，让这块市场始终能控制在中国人自己手中。"他还向记者介绍，目前"虚幻3"引擎主要使用在PC、XBox360、PS3等平台的游戏开发上，其中通过授权使用该引擎的公司包括了微软、索尼、维旺迪（暴雪母公司）、UBI、Bioware等顶级游戏开发公司。而以画面著称的"天堂"系列的最新作《天堂3》也是使用该引擎开发。在"虚幻3"的技术资料中我们还看到，这个引擎最大的技术特点就是为游戏带来最绚丽、最清晰的真实画面！当然，天晴数码不会把这样一个引擎拿来就用，而是会在原基础上做出二次开发。使它更适合国产网络游戏以及国内广大玩家的需求。最后刘路远先生还说："引进先进的引擎技术是目前我们必须走出的一步。目前原创游戏的内容其实不比国外的一流大作差，造成现在如此大差距的根源就是技术，而3D引擎就是技术环节中最核心的部分。国内和国外在游戏引擎技术上的差距不是一年两年，所以购买世界一流的引擎来开发我们自己的游戏是解决当前技术差距最快捷的方法。" P

议书，《天使之恋Online》正式启动。

SE中国首推同款游戏两种运营模式

7月19日，史克威尔艾尼克斯（中国）互动科技有限公司（简称SE中国）宣布，《魔力宝贝》道具收费服务器即将上线。今后，《魔力宝贝》产品的玩家将可根据自己的需要选择同一游戏的不同模式。区别于以往的时长收费服务器，8月1日即将上线的《魔力宝贝》道具收费服务器采用的是免费的模式，这是一个全新的游戏平台，时长收费服务器玩家的ID无法平移到道具收费服务器上。SE中国在推出新型的道具收费服务器的同时，也将推出时长收费服务器的V5.5版本。另据SE中国的有关人士透露，近期SE中国还将推出全新的拍卖平台。利用拍卖平台，时长收费服务器和道具收费服务器的玩家之间可实现交流互通。



电子竞技

CEG携手QQ休闲类比赛

2006年8月1日，2006全国电子竞技运动会休闲类比赛开幕仪式在国家体育总局新闻发布厅举行。中国奥委会副主席、中华全国体育总会荣誉委员、

OURGAME-NHN正式启动

■本刊记者 八神经

7月28日下午，上海新国际展览中心ChinaJoy展区内，联众公司、韩国NHN集团共同宣布：OURGAME-NHN全球游戏运营服务正式启动。此服务旨在搭建一个全球范围内的游戏交流平台，由联众公司和韩国NHN集团联手打造。

NHN集团于2002年10月在韩国股市KOSDAQ成功上市，是目前韩国市场股价最高的互联网企业，通过NHN集团发行的网络游戏将会覆盖中韩美日4国。联众公司成立于1998年，是国内最先涉足网络游戏产业的游戏开发及运营商之一。OURGAME-NHN全球游戏运营服务启动后，游戏运营商即可通过这个平台来选择更多更优秀的国外游戏，而国内的游戏开发商们也不必再为自己开发出的优秀网络游戏无法走出国门而苦恼。

Online由韩国NNG公司耗时3年开发，它将中国武侠风和灵异鬼怪两大元素融合在一起，在韩国同时在线已经突破5万人，它也是联众公司首款独立运营的大型网络游戏。韩国MGAME公司、NNG公司和联众公司的领导出席了当天签约仪式，并在签约仪式后一同回答了媒体记者的提问。金正浩在采访中提到："OURGAME-NHN并非一个中介平台，通过此项服务最终采购到的游戏都会是NHN自己的公司在运营。而将来有意进军国外市场的中国本土游戏，也会通过OURGAME-NHN交由NHN在其他国家的公司来运营，我们会通过这个全球游戏运营服务平台走向世界。" P



合作启动仪式气氛非常严肃

游戏风云携手GamesTV打造游戏富媒体

■本刊记者 八神经

7月26日下午，“游戏风云·Gamestv”携手打造游戏富媒体——仲夏相约，我和ChinaJoy在一起”的发布会在上海英飞沙龙召开。“游戏风云”频道是目前中国最大规模的数字电视集成运营平台——上海文广互动电视有限公司（SiTV）所有的全国数字付费频道，它以为游戏玩家打造“游我所爱，任我风云”综合娱乐平台为服务理念，关注全球电子游戏重要信息，转播顶级电子竞技赛事，15岁至30岁的游戏迷是其主要的用户对象。日前，“游戏风云”将中国视讯网GameTV定为首要媒体，完成了从数字电视到互联网传播形式的整合。

本届ChinaJoy是“游戏风云·GamesTV”合作后的首次直播，除在展会现场搭建综合直播展示区，还邀请了著名魔兽战队WE.IGE在展会期间进行表演赛。据悉，“游戏风云”和GameTV将在ChinaJoy之后继续保持合作，力图打造中国游戏数字媒体旗舰平台。记者在发布会后采访了“游戏风云”的运营部总监许云波先生，谈及了玩家尚不太了解的“富媒体”问题。许云波说道：“‘富媒体’（Rich media）指除了提供在线视频的即时播放之外，还包括网页、图片、超链接等其他资源，与影音做同步的播出，可大大丰富网络媒体播放的内容和效果。目前游戏的电视节目还没有完全开禁，这是我们面临的困难之一，但是大家早已经接受了这样的困难，并一直在探讨和发展新的模式，倡导健康积极的游戏节目。‘富媒体’正是我们未来发展的方向，虽然它的发展之路不会太平坦，让玩家和运营商接受都需要一定的过程，但我非常看好它未来的发展，这是毫无疑问的。”P

2006全国电子竞技运动会组委会执行主任何慧娴，中华全国体育总会秘书长、2006全国电子竞技运动会组委会副主任兼秘书长刘元福，北京华奥星空科技发展有限公司副总经理马铁，腾讯科技（深圳）有限公司网络营销服务与企业品牌执行副总裁刘胜义等出席了开幕式。本届赛事以健康、快乐、超越、分享为主题，由腾讯科技（深圳）有限公司与北京华奥星空科技发展有限公司联合承办，QQ游戏平台被指定为2006全国电子竞技运动会休闲类赛事唯一比赛平台。本届休闲类比赛项目包括斗地主、升级、中国象棋、围棋、五子棋以及QQ桌球等6大项目。

WGT2006中国赛区总决赛落幕

2006年7月21～23日，“WGT2006”在北京进行了中国赛区的总决赛。经过两个多月预选赛的角逐，12个分赛区出线的优胜者在中芯五层和中华世纪坛进行了最后的拼杀。最终wNv.GM、wNv.xiaoT、杨树超和华伦次分别获得了CS、魔兽、FIFA和极品飞车的冠军。23日的CS冠军争夺战中，wNv.gaming以16：10的比分战胜了Hacker.Devil，获得了冠军。而后进行的中韩魔兽表演赛中，Sky和Lucifer配合，击败了xiaoT和Moon的精灵、神兽组合，获得了最后的胜利。Lucifer在接受采访时说，因为有了Sky自己才能赢。Moon则表示自己没有来得及和xiaoT进行良好沟通，导致出现了一些失误，因此输掉了比赛。

迎接航海时代

■本刊记者 冰河


美女开道迎接航海时代

2006年7月29日晚，50名身穿水手服的ShowGirl分两侧站在上海十六铺码头登船口外，一条红地毯弯弯曲曲地从君子兰号的登船口一直延伸到码头入口。君子兰游轮的限乘人数是400人，根据原定计划，船上的工作人员将有50人左右，政府官方、明星50人，媒体200人，公会会长100人。但登船的时间还没到，媒体和玩家就已有超过400人聚集在码头等待着活动的开始。经过与君子兰号工作人员的协商，最终盛宣鸣数字科技（北京）有限公司允许了全部到场宾客登船。

盛宣鸣数字科技（北京）有限公司董事长杨峰铭先生、国家新闻出版署电子及音像管理司寇晓伟副司长分别在起航仪式中向到场宾客致辞。寇晓伟副司长表示，此次盛宣鸣数字科技（北京）有限公司的“大航海之夜”活动应该算是近年来游戏业界最有新意、有趣、内容最丰富多彩的活动，并预祝《大航海时代Online》能在市场上取得优秀的成绩。夜幕之下，浦江之上，随着起航仪式的结束，君子兰号踏上了航程。

君子兰号的整个航程共两个小时。在起航后共半小时的用餐时间结束后，盛宣鸣数字科技（北京）有限公司请来了外国艺人身穿礼服头戴面具为到场媒体表演舞蹈，宛若一场盛大的化妆晚会。而一层则由盛宣鸣数字科技（北京）有限公司的工作人员和ChinaJoy上《大航海时代Online》展台的主持人组织公会会长进行活动。

一层的活动共分为两个。其一是真情告白，由现场玩家主动报名，上台以歌舞、朗诵、表演等形式轮流向Showgirl进行表白，并由Showgirl评判表白的成功与失败。另一个活动是《大航海时代》系列游戏作品内外历史知识的现场问答。

9点15分，在君子兰号起航了75分钟之后，盛宣鸣数字科技（北京）有限公司董事长杨峰铭先生携手著名音乐制作人刘沁女士，一起在君子兰号顶层甲板献唱了《大航海时代Online》主题曲《与我同行》。随着歌声的响起，黄浦江上另一艘盛宣鸣数字科技（北京）有限公司包下的游轮——“《大航海时代Online》号”与君子兰号开始平行前进，并放出了绚烂的烟花。顷刻之间，君子兰号每一层的甲板上都挤满了到场的嘉宾，在漫天的焰火之中，上海经贸大厦上同时也打出了《大航海时代Online》及盛宣鸣数字科技（北京）有限公司的Logo。长达20分钟的烟花过后，君子兰号开始了返航。而此次盛宣鸣数字科技（北京）有限公司与ChinaJoy组委会联合举办的“大航海之夜”活动，也随着君子兰号重新停靠在十六铺码头而落下了帷幕。P

抱着明星的腿，真粗？

■本刊记者 司马平安



2006年7月28日～30日，我在上海，我的同事冰河与8神经也在上海，原因很简单，因为ChinaJoy此时正在上海召开。这三天，上海闷热，场外温度37℃，而场馆内的温度超过了40℃。场馆内人流量很大，有迈不开腿的烦躁，场馆外出租车不足，有回不了家的焦灼。可玩家还是乐此不疲，在各个展台穿梭。

我以为，他们的明星就是游戏。

我所住的旅馆门口挂着红色的横幅，上面写着热烈欢迎某电视台“好男儿”评选组入住本酒店的字样。那些“好男儿”选手，常常和我挤在一部电梯里，还有他们的FANS也挤在里面。他们在电梯门口对唱，在电梯里面哼唱，在房间里合唱。声音好像还不错，但我以前从没见过他们，我只想有个安静的可以工作的空间，所以我总是瞪着他们表达我的不满。

我的眼里本来就不该有他们，这三天，我的明星也应该只是游戏。

可那些游戏厂商不这么想，他们总要给玩家更多的“实惠”。所以展场里除了游戏自然还有丰富的礼品与大量MM。财大气粗的老总自然还能请来不少明星助阵，所以我们看到了李宇春、李贞贤、林峰、天仙MM、潘玮柏、杨丞琳、段暄、孙婷、谢佳轩等一大堆熟脸。

他们出现在这里并不奇怪，游戏业本是娱乐产业的一部分。明星与游戏的结合一向紧密。但我不太相信那些厂商所说的可以在游戏里碰到某某明星之类的宣传语。如果他们的个人魅力可以让游戏玩家成倍增长，可以让游戏行业再上一个台阶，我欢迎他们。可如果这些明星喧宾夺主，成为了游戏展上的主角，那是否是因为厂商自己对自己游戏品质缺乏信心？愿意让那些非玩家的观众冷落摆在一边的游戏。我看着那些挤在明星脚下的人群，他们不是为了游戏而来，所以我不得不这样感慨。我的另一个感触是李宇春的FANS“玉米”并不像炒作中那般人数众多，声势浩大。如果来的是原定的SHE，台下小伙子的声音可能会更大一些（原本记者被告知暴雪会请SHE到现场，但最后一天来的却是可口可乐请来的李宇春）。

你可别以为那些明星不会成为游戏展会上的主角。有的时候你会感觉这个展会好像就是为了迎接他们到来的典礼。譬如天联



杭州天畅科技请来的林峰



韩国百变天后李贞贤助阵久游网



潘玮柏站在天联展台上

世纪请来了潘玮柏和杨丞琳，当大量IT记者挤在门外准备询问他们对于自己所代言的游戏了解多少时，却被门口该公司的工作人员告知："我们这里是请来了潘玮柏，所以只邀请了娱乐记者，我不知道这和你们IT记者有什么关系。"

好在大部分明星都明白自己站在这里的意义，在玩家面前尽可能的突出自己所代言的产品，在记者面前也总是描述个人形象与游戏本身的切合点。好像天畅科技请来了林峰，这个曾经扮演过《大唐双龙传》中寇仲的帅哥就讲了不少对于《大唐风云》游戏中人物的设定与自己扮演角色之间异同。

还有一些明星本就是与游戏分不开的。比如中广亚请来的孙婷就是在以前的展会中以可爱的形象得到了广大玩家的喜爱，又譬如《三国策》的形象代言人谢佳轩也被评为中国台湾省的首席电玩美少女。

有人把自身的价值赋予了游戏，有人站在游戏边上成了名。娱乐业是不是就这样，你抱着我，我抱着你；往人堆里扎，再让人群跟着你。

想起同一酒店的那些"好男儿"，他们还在为成名努力，他们还不能在展会上被宠幸，还不能抱着游戏、电影、电视以及所有娱乐产品。所以他们仍然在酒店里自得其乐地唱着别人的歌曲，比不得那些成了名的大人物走到哪里都有大腕的名字。

别说是本属娱乐业的游戏，其他任何科技都逃不过明星大腕的威力。

我的同事冰河与8神经没和我住在一起，他们住在上海浦东高科技园区——张江区。大概城市规划的负责人为了突出这里有着高科技，代表着先进的生产力，所以那整个区的每条路都用伟大的科学家来命名。

我的同事，就住在蔡伦路上。打车去找他们的时候，司机好像并不熟悉这条路，我听到电话那端的酒店服务小姐，告诉司机："'蔡'就是蔡依琳的'蔡'，'伦'就是周杰伦的'伦'。"他才恍然大悟。娱乐人物与科学家，通过这样一种方式，奇妙的联系在了一起。

所以我很想知道：

没有明星的游戏是否依然吸引你？



宏象网络邀来了天仙MM

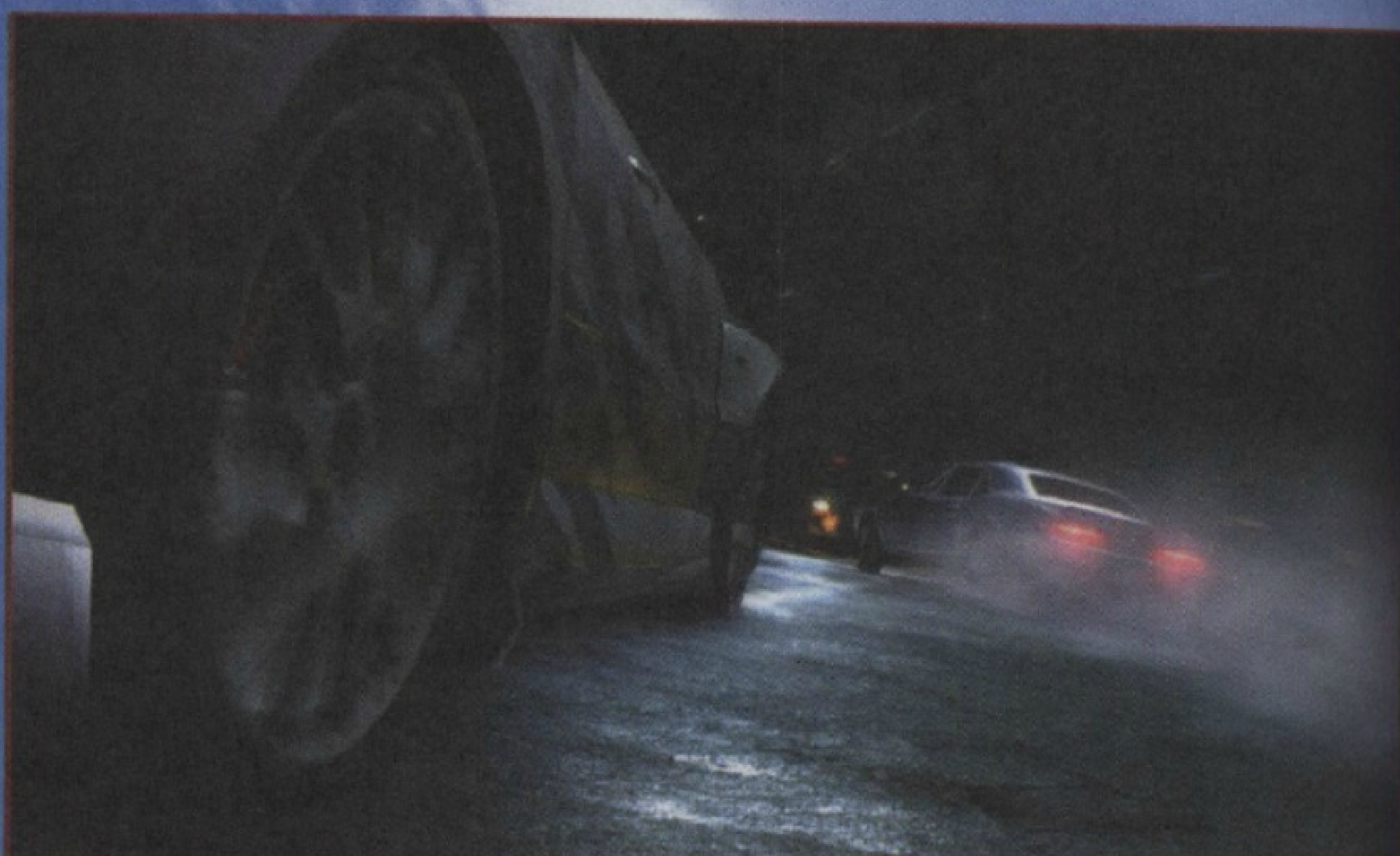


还记得孙婷么？现在她是中广亚的形象代言人



可爱教主杨丞琳笑在天游的蒸汽时代

类　型：模拟竞速
制　作：EA Black Box
发　行：美国艺电
上市日期：2006年11月
推 荐 度：★★★★☆



极品飞车——卡本峡谷 Need for Speed Carbon

■江苏 防弹手(木册)



与前两作相比，夜间赛道减少了灯火组成的流光溢彩，却增加了山地非法赛车的凶险



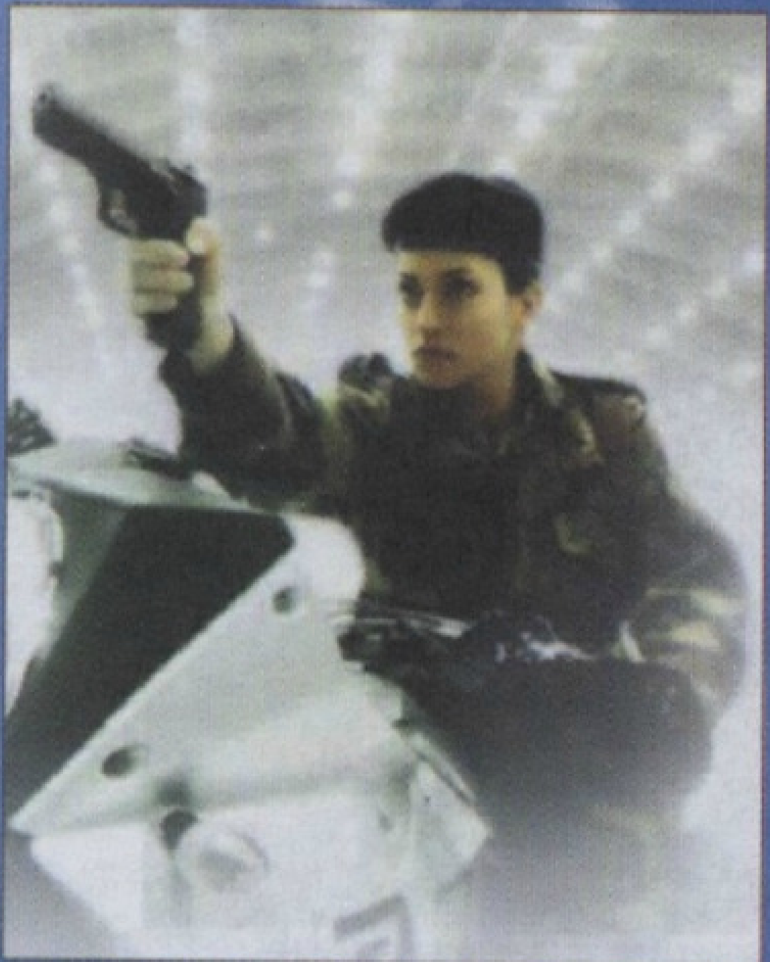
位于右侧的就是玩家的拍档车，它可为玩家创造更为有利的局面



为什么车体的真实反光和倒影效果到今天还没有看到呢？



发动阻挡特技的同伴车辆正在拼死干扰对手的加速



本作的代言人是主演过《边缘通缉令》的艾玛奴勒·瓦吉尔

角色扮演的强化

《极品飞车——无间追踪》中引入的RPG元素大大增强了玩家的投入感和临场感，本次的《极品飞车——卡本峡谷》（以下简称NFSC）将继续强化这款竞速游戏中的角色扮演元素。游戏的剧情和《无间追踪》有一定的联系：随着警察严厉打击地下赛车，所有的飙车大赛转移到了美国中西部地区的一处名为卡本峡谷（Carbon Canyon）的偏远山区进行。在这里，脱离了警察的追逐并不意味着你可以瞬间成为公路之王，你将接受这个地区中5个赛手帮派提出的挑战。将一个区域的全部高手打败，就可以控制这个区域。在凶险的山间公路、弯道众多的乡间小路和笔直的城市赛道上与各大帮派的顶尖高手一决高下，用自己的速度来征服整个虚拟世界。

本作最大的亮点在于赛车团队概念的加入。没有同伴的支援，玩家将在陌生的世界中寸步难行。一些同伴将驾驶自己的“战车”，在比赛中实时帮助玩家，他们发动的特技是克敌制胜的关键。

阻碍拍档（Blocker）可以和玩家配合，限制对手超车，并可召唤沿途的卡车司机帮忙封锁道路；考虑到平衡，玩家每局游戏只能请求3次帮助。侦察拍档（Scout）会先于玩家出发，



与大马力车相比，在面对弯道时，改装车的性能优势尽显无余

时刻在前方和玩家保持500米车距，通过无线电报告前方的路况；他们的特殊能力是指示路线中隐藏的捷径。需要提升速度时，玩家可以召唤加速拍档（Drafter），使其将车开到玩家的正前方，利用隔开后减弱的空气阻力来快

速提升速度。此外，在遇到危险的大弯道时，他们会在另一侧用自己坚实的“身躯”来保护因控制不稳而向外甩出去的玩家赛车；代价是本方赛车会有不同程度的损伤，不过总比冲出赛道跌入悬崖要划算得多。对车辆的改装维护不再靠玩家，可独立完成。装配拍档（Fabricators）会针对赛道的具体情况给出配置建议，机械工（Mechanics）负责改装车辆。由于本作中加入了真实的损毁设定，所以在比赛结束后，玩家都需要修理工（Fixer）的帮忙。他的另一个特技是在比赛中通过无线电来误导警车，从而降低警车的威胁度。5种搭档并不是固定的，随着游戏的进程，玩家可以招募到更多的帮手。整个开发的世界地图上总共有200多名身怀绝技的辅助人员，但金钱并不是唯一能打动他们的东西，要想请动绝世高手就需要完成各种支线任务，这也大大增强了游戏的角色扮演感。贯穿每一作的美女是近两款NFS必不可少的元素，本作的代言人是曾经主演过《木乃伊传奇 II》和《边缘追击令》的加拿大名模艾玛奴勒·瓦吉尔。她也将在游戏中扮演男主角的女友Nikki，与众多虚拟人物上演一出“美版《头文字D》”。

赛车属性的引入

本作的赛车分为3种属性，各自拥有截然不同的性能；与之对应，赛道也是为这3种车辆度身定制的。

威猛车（Muscle Cars）：1964年～1971年间美国厂家为了适应年轻人需求而制造的一批马力强劲高性能车，以纯粹追求速度、不讲究舒适性和安全性著称，代表型号是PONTIAC GTO。该型车的特点是速度极快，“抗击打”能力好，直线赛道上的绝对王者，但刹车和转弯性能较差，无法适应复杂的山地赛道。

改装车（Tuner Cars）：以量产车型号为基础的改装车，速度和耐久度没有优势，但由于经过特殊调校，拥有一流的转弯性能，夜间山地赛中的绝对王者。

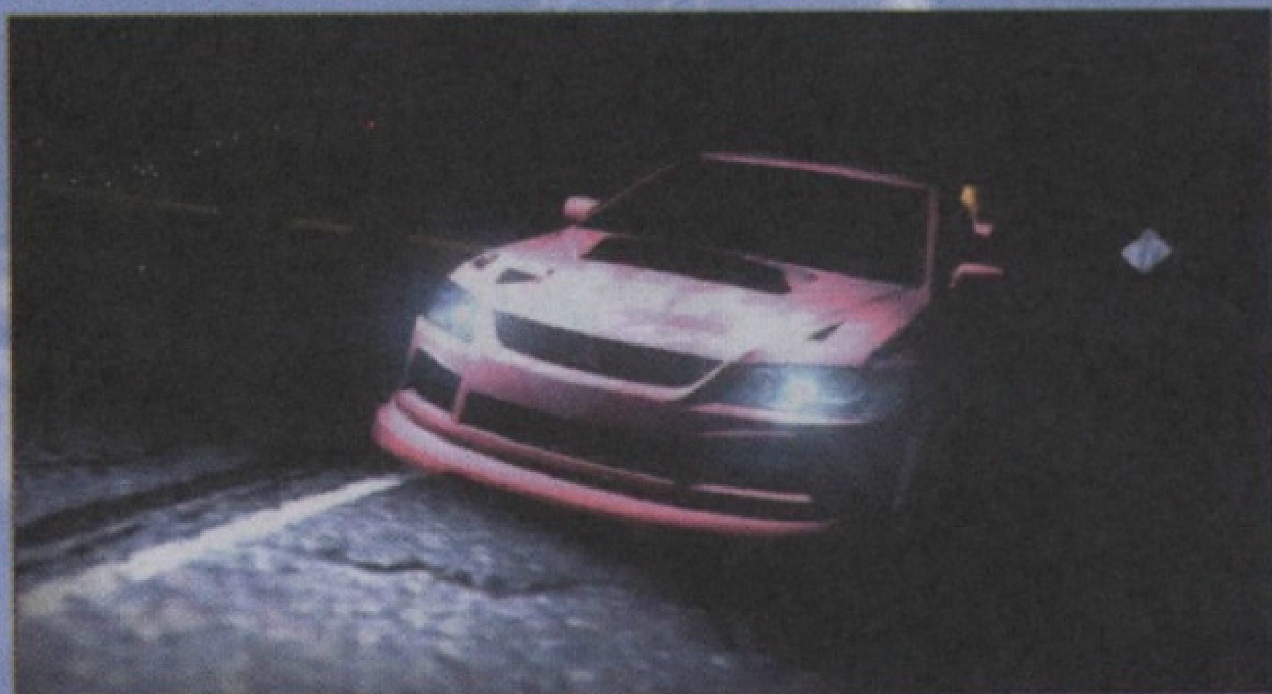
豪华跑车（Exotic Car）：以进口欧系运动跑车为主，代表是法拉利Enzo、梅赛德斯·奔驰SLR Mclaren等，是速度和转弯性能的最佳统一体。唯一的缺点是价格，无论是维修保养还是更换零件都需要强大的经济后盾作为支持。

组成游戏中开放世界的5个区域，其中3个就是为以上的3种赛车打造的。尽管在敌对地盘上的挑战中，系统并不会强制玩家使用特定赛车，但该区域的赛道是为特定属性赛车所专门设计的。比如控制Carbon Canyon中区的赛车组织就是典型的Muscle Cars团队，赛道也是由不复杂的弯道组成的城市公路组成。挑战这里的对手，玩家也必须装备同样类型的赛车，否则不要说超越，不被这些超强马力的怪物撞死就不错了。而位于山岭中的北区则是由改装车团体控制，这里将出现的是NFS系列前作中所没有的无护栏赛道，对车辆的刹车和高速过弯性能有着极高的要求，在这里使用Exotic或者Muscle属性车无异于自杀。

游戏方式的变革

NFS赖以生存的速度感在《闪电追踪》系列的两款作品中得到了完美的体现，“闪电追踪”模式强调的追逐与被追逐感让玩家领略到了速度的无限魅力。在取消这个模式后，《地下狂飙》等都没有获得与HP系列一样的成功，而在《无间追踪》中恢复这个系统后，游戏又取得了趣味性和销量的双丰收。NFSC中虽然没有独立的赛手警察斗法模式，但对速度感和追逐感的强化将会是空前的，这是因为游戏引入了全新模式——峡谷决斗模式（Canyon Duel）。

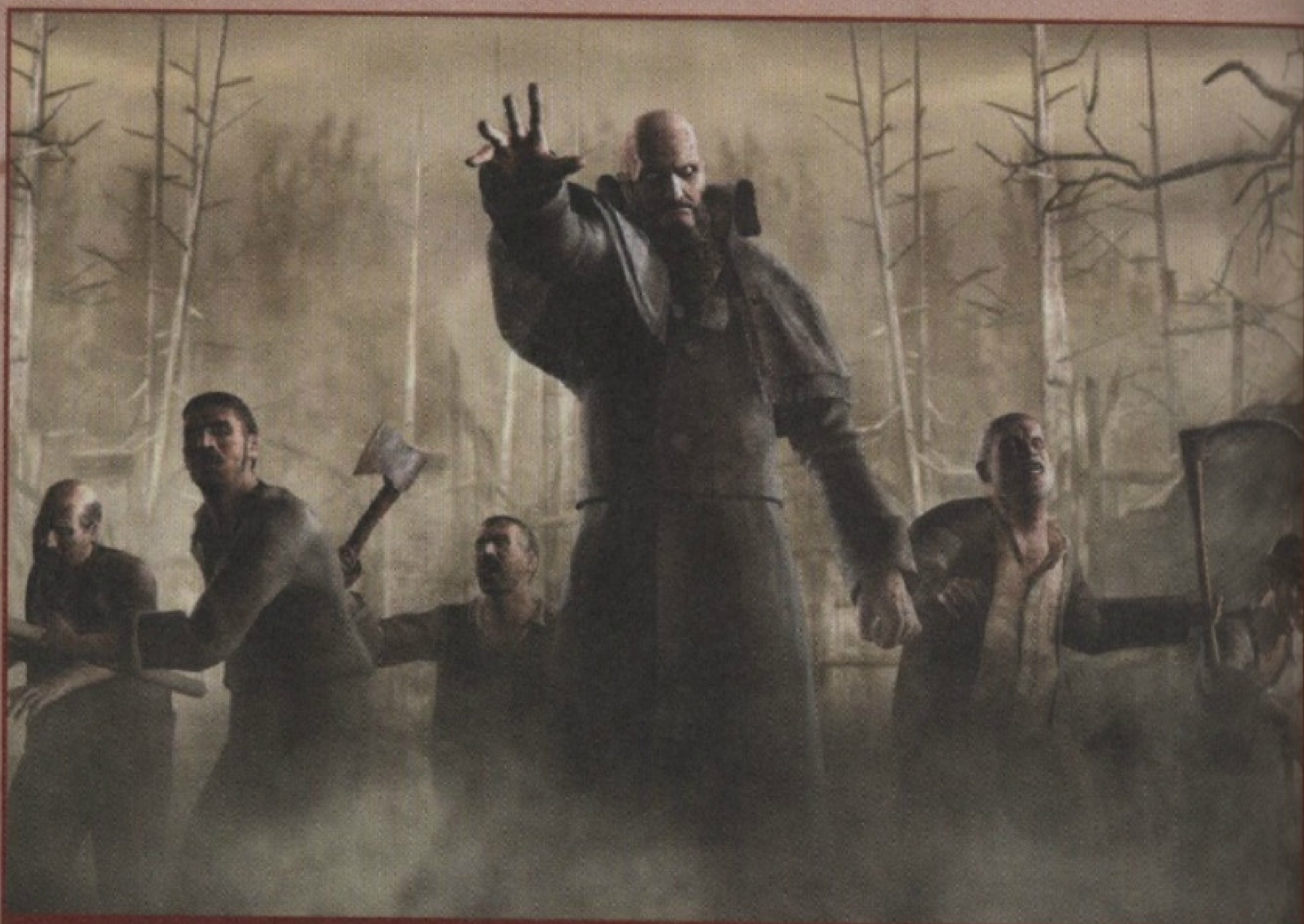
峡谷决斗由玩家和另一辆赛车参与，过程分为两回合（两圈赛道），对方会先于本方3秒发车，玩家的目标是紧追其后，这样就可以不停地获得分数，目标车则得到等量的负分。靠得越近，分数就会累计得越快（分数条为绿色）。两车相差1秒以上、5秒以下时，分数条会变成黄色，此时累计速度会很慢。而如果两车相差超过了5秒，分数条就会变为红色，此时继续维持这种状态，比赛就会以对方的直接胜利而告终。在第二回合，双方的发车顺序发生交换，由对方扮演追逐者。对方紧随玩家之后同样会获得分数，用于抵消第一回合中的负分。由于第二回合的追逐者所获得的分数都是从玩家在第一回合中的正分数中扣除的，这样在两回合结束后，必然有一方是正分数，而另一方是负分，获得正分的就是比赛的最终胜利者。这种模式并不是意味着追逐方是无法超过被追逐一方车辆的，一旦追逐方利用自己的技术超过了先发者10秒以上，比赛就会以追逐方直接胜利而告终，这样也就不会有第二回合了。



改装车以现实量产大众款车型为基础，虽然其貌不扬，不过它们的敏捷性可是首屈一指的

Speedtrap模式类似以往的测试员模式，赛道上没有任何竞争对手，难点在于控制者需要以规定的速度经过记速点。记速点一般安排在入弯或出弯处，对于并不像GT系列那样强调模拟和操作感的NFS系列而言，这种模式会对玩家的操作带来更高的要求，起码使用自动档的玩家会比现在少很多。峡谷漂移模式（Canyon Drift）和前作中的漂移模式在规则上没有任何区别，但比赛地点是在位于崇山峻岭的狭窄山地赛道上，没有路灯和霓虹灯来让玩家辨别路况，操作失误的代价就是滚落山崖。

类　型：动作冒险
制　作：Capcom
发　行：Ubisoft
上市日期：2006年9月
推 荐 度：★★★★☆



生化危机4 Biohazard 4

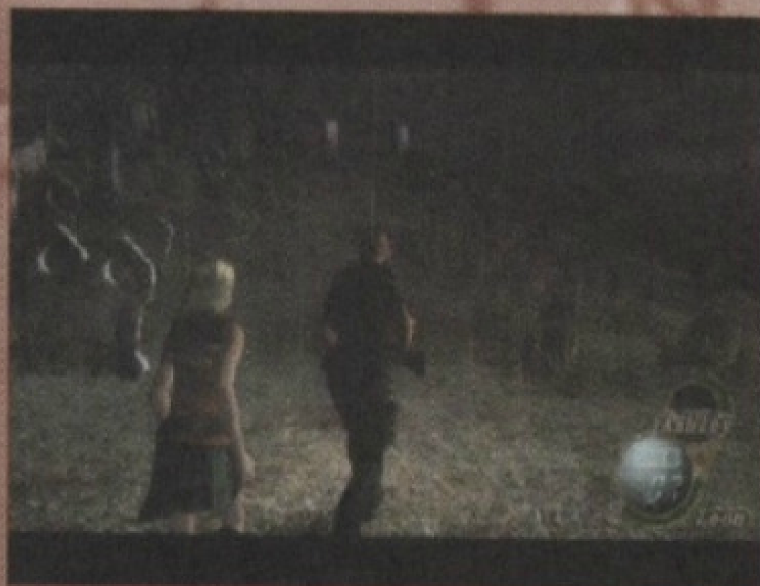
■北京 迷路狗狗

自从1996年Capcom推出第一款《生化危机》作品至今，已经过去了整整10个年头。在这期间，玩家们曾陪伴着克里斯、里昂、克莱尔和吉尔这几位主角一同经历了洋馆历险、浣熊镇逃亡等众多不寻常的旅程。由于该系列每一部正统作品都曾在电脑平台上发售过中文版，因此其在国内玩家心目中所具有的影响力也非比寻常。就在该系列最新第4代作品席卷NGC、PS2两大主机平台，创造了惊人的销量奇迹之后，Capcom终于向广大电脑玩家公布了《生化危机4》PC版的相关消息。随着9月游戏发售日期的日益临近，可以预见一场新的生化灾难与恐怖风潮也即将随之袭来。

本作故事背景设定在浣熊市危机过去的6年之后，游戏主角里昂·肯尼迪已经不再是2代里那个头一天到警察局报到的稚嫩新手。因为在上次生化事件中的出色表现，里昂被上调至总统直属控制的秘密特种部队，担任起保护总统安全的职责。游戏中，里昂将接受一项事关重大的艰巨任务，前往危机四伏的欧洲小村庄里解救被绑架的美国总统的千金阿什莉小姐。随着游戏的推进，玩家会逐渐发现该事件背后隐藏的惊世阴谋；仿佛受到某种意识控制的村民，也让人不禁联想起前作中受到“G病毒”感染的丧尸。更不幸的是，里昂和阿什莉也将遭受病毒侵袭，生命危在旦夕。究竟二人能否在有限的时间内顺利逃出、安全获救，本作将给玩家予以解答。

此次作品中，人们将再次见到《生化危机》系列的许多经典角色。曾在2代中和里昂有着密切关系的红衣美女艾达、里昂的前战友特种兵克劳泽，还有那个一直隐藏在幕后的前S.T.A.R.S小队成员维斯克都将粉墨登场。同时，游戏中出现的众多新面孔也将为本作增光添彩，这其中既包括稚气未脱但却非常勇敢的阿什莉，也有着做事大大咧咧却隐藏着不为人知秘密的青年路易斯，当然也不能忘记本次事件的主谋萨德勒。

相对于以往《生化危机》作品而言，这次《生化危机4》在操作方式上发生了翻天覆地的变化。传统固定视角加自动瞄准的游戏形式被摒弃，取而代之的是一种类似于动作游戏与FPS游戏结合的全新操作方式。通常情况下，游戏采用后方追尾视角来观察主角的一举一动，但举枪战斗后，视角会切换到主角的侧后方以便玩家进行瞄准射击。良好的带入感也让很多玩家将Capcom发明的这种独特操作方式戏称为“第二人称射击模式”。


看似死寂的坟场很快将有一场大战上演


熊熊火焰阻挡去路，两位主角一筹莫展


变异的村民早已成为一群亡命之徒


面目狰狞、手握镰刀火把的异教徒


什么情况让里昂和阿什莉如此震惊？

游戏中的地图不仅更为庞大，同时也会更加开放，场景切换时的读盘频率较之以往有了明显降低，这次人们将再也看不到那熟悉的开门画面了。同时，游戏中的各种场景也不仅仅是贴图摆设，游戏中玩家同物品、环境与建筑间将有更为紧密的互动性。在很多场景前都会有动作键提示，只要点击相应按键，里昂就能做出诸如破窗而出、翻越栅栏等动作。开门时玩家甚至可以选择用脚踹开门冲进屋内，或者采取文明的方式轻轻推开悄然进入。为了躲避敌人追击，里昂进屋后还可使用书桌或衣柜将大门暂时堵住，从而赢得短暂的喘息机会。

穿插于游戏当中的解谜成分向来是该系列引以为傲的一大特色，本作完全继承了其先辈延续下来的优良传统。游戏中包含许多富有创意的谜题等待着玩家去解决，对解谜者的判断推理能力、记忆能力都是一次极具挑战性的考验。本作的另一特色在于引入了新颖的QTE系统，每当过场动画中主角处于危机时刻，屏幕正中都会出现相应的按键指示。玩家必须在限定的时间内准确输入相应指令，主角才能化险为夷、脱离困境。


威力强大的火箭筒在手，再多敌人也不怕

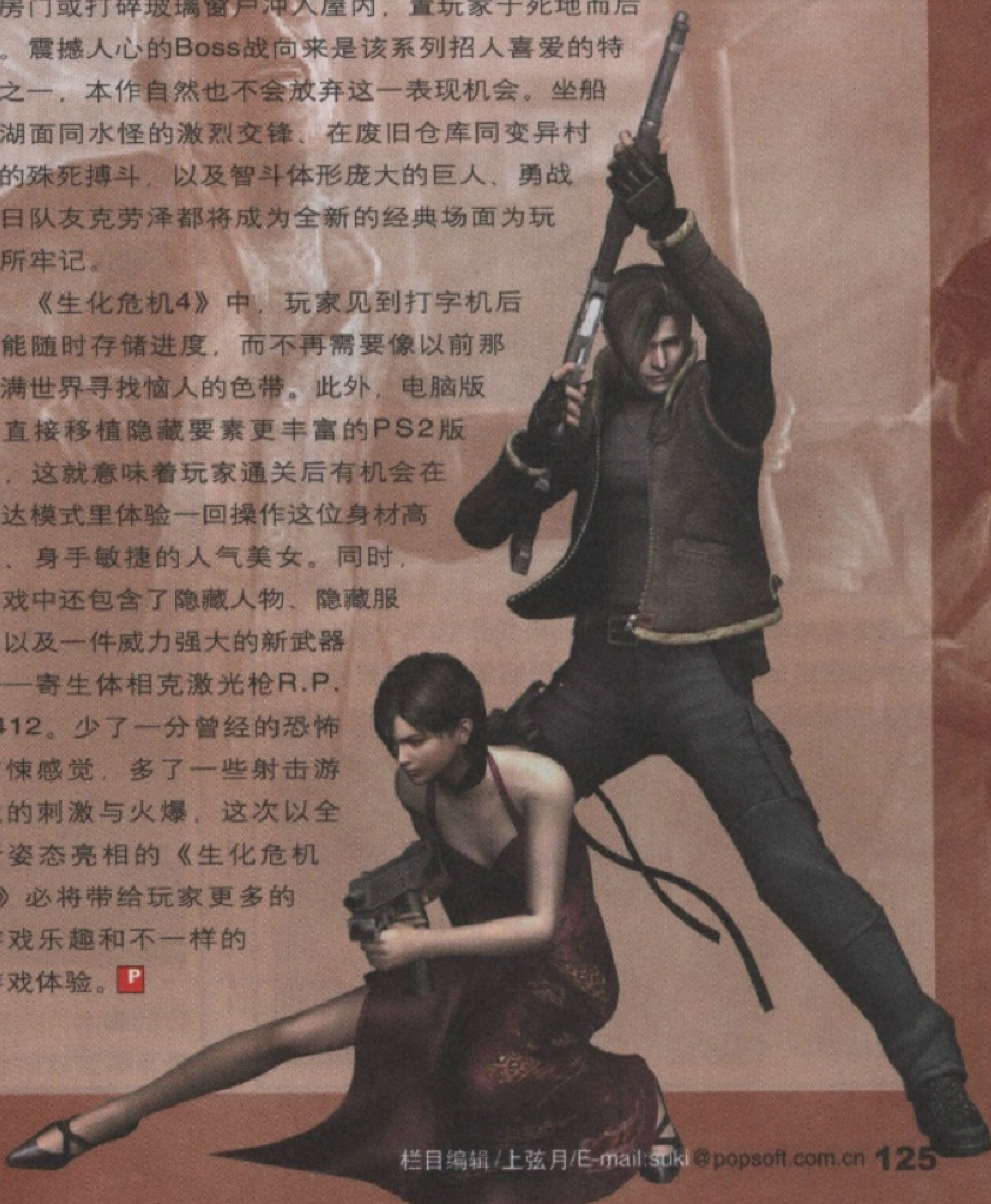

一脸轻松的里昂还不知道危险正等待着他


本作女主角——美国总统千金阿什莉大小姐

本作中，Capcom首次引入了金钱概念。玩家在杀死敌人后会获得数量不等的金币，如果你喜欢翻箱倒柜、打碎木桶花瓶之类，没准儿也会有意外的收获。同时，那些悬挂于较为隐蔽处的物件中镶嵌的宝石也能卖个好价钱。有了金钱作后盾，玩家能够从打扮怪异的神秘商人手中购买各式各样威力强大的新式枪械，从而有助于应对那些早已失去理智的敌人。游戏中可供选择的武器枪械种类繁多，从最普通的手枪Handgun、Punisher到外形貌似中国“盒子枪”的Red9，从霰弹枪Roit Gun到半自动狙击步枪Rifle，当然也不能忘了“生化”系列一贯的终极武器——火箭筒。

使用起来较为称手的武器，玩家可以花钱到商人那里进行升级。等级提升后，枪械的射击威力、射击速度、装弹速度以及装弹量都将有所提高。此外，游戏中还包括了威力强大的手雷、燃烧弹以及能让敌人暂时晕眩的闪光弹等辅助武器。《生化危机》系列中最具特点的红黄绿三色草药系统，也被原汁原味地保留了下来。同时，本作还极负恶搞精神地在游戏中加入了有恢复生命值功效的鸡蛋。略显遗憾的是，《生化危机》前3代中的招牌“异次元箱子”在本作中被取消，玩家必须有所选择地将各种武器与药品装进容量有限的手提箱中随身携带。幸好在游戏后期，玩家可以花钱对手提箱容量进行扩充。

游戏中的敌人不再像以往表现的那样，智商极低且行动迟缓。本作中，从前期的村民到中期的异教徒，再到后期各式各样的变异生物都懂得灵活躲避玩家的攻击，同时也学会了相互配合、协同作战。值得注意的是，本作不再像以前那样，进屋后便能甩掉外面敌人的追击。屋外的敌人会想方设法劈开房门或打碎玻璃窗户冲入屋内，置玩家于死地而后快。震撼人心的Boss战向来是该系列招人喜爱的特色之一，本作自然也不会放弃这一表现机会。坐船在湖面同水怪的激烈交锋、在废旧仓库同变异村长的殊死搏斗，以及智斗体形庞大的巨人、勇战昔日队友克劳泽都将成为全新的经典场面为玩家所牢记。



《生化危机4》中，玩家见到打字机后便能随时存储进度，而不再需要像以前那样满世界寻找恼人的色带。此外，电脑版将直接移植隐藏要素更丰富的PS2版本，这就意味着玩家通关后有机会在艾达模式里体验一回操作这位身材高挑、身手敏捷的人气美女。同时，游戏中还包含了隐藏人物、隐藏服装以及一件威力强大的新武器——寄生体相克激光枪R.P. L412。少了一分曾经的恐怖惊悚感觉，多了一些射击游戏的刺激与火爆，这次以全新姿态亮相的《生化危机4》必将带给玩家更多的游戏乐趣和不一样的游戏体验。P

上市游戏热报

■晶合实验室 Superman

游戏名称 敌对行动 WarPath

类型：动作
上市日期：2006年7月31日
制作／发行：Direct Action Games
推荐度：75

游戏设定在一个位于银河边缘的世界。玩家将从3个种族中选择其一，为控制Kaladi系统而进行战斗。简而言之，这是一款快节奏的动作射击游戏。



游戏名称 二战战斗——硫磺岛 World War II Combat：Iwo Jima

类型：动作
上市日期：2006年7月31日
制作／发行：Direct Action Games
推荐度：75

本作以二战中的太平洋战争为背景，描述了一段真实的历史。游戏整体感觉平平，与众多二战题材的游戏相比，只能算是中下之作。



游戏名称 领土战争——入侵纽约 Terra Wars：New York Invasion

类型：动作射击
上市日期：2006年7月22日
制作／发行：Ladyluck Digital Media
推荐度：75

游戏剧情老套，玩家需要在异形入侵纽约城后担负起拯救城市、拯救国家、拯救全世界的重任。玩家在游戏中将运用可升级的武器系统来应对不同异形的进攻。



游戏名称 X3——太空贸易战 X3：Reunion

类型：模拟经营
上市日期：2006年7月25日
制作／发行：EgoSoft
推荐度：85

《X》系列一贯离不开太空探险、战斗和贸易等内容。玩家将体验从一艘船发展到一个由工厂、商船队、贸易中心所组成的星际帝国。本作使用了新一代引擎，最直接的结果是营造了令人咋舌的视觉效果，但同时你需要为此付出一些银子——显存要求256MB。



游戏名称 超级房车赛3 ToCA Race Driver 3

类型：模拟竞速
上市日期：2006年7月19日
制作／发行：Codemasters
推荐度：80

本作精准的引擎让玩家有更真实的驾驶体验。游戏中提供了35种发动机训练，以及包括高性能跑车、抢占赛道、转弯、调头、换胎、冲刺和环形赛道等内容的训练项目。



游戏名称 堕落之神——天诛 Fallen Lords：Condemnation

类型：动作冒险
上市日期：2006年7月26日
制作／发行：Novarama
推荐度：90

本作是一款全3D动作冒险游戏。玩家可以选择光明军队、黑暗军队以及炼狱之魂三大势力中的一个。也就是说，你拥有成为天使、恶魔以及死亡之军的机会。不同势力拥有的能力和神兽也各不相同。游戏采用了制作小组自行研发的引擎，具有高拟真度和细节刻画能力。除单人模式外，还支持多人对战。



游戏名称 闪电战——库尔斯克会战 Blitz Krieg：Mission Kursk

类型：策略
上市日期：2006年7月25日
制作／发行：ACTive Gaming
推荐度：80



游戏展示了库尔斯克会战的全过程，这其中包括了著名的普罗霍卡夫坦克大战。游戏通过庞大的地图和精心设计的脚本，完整还原了这一激烈战斗的全过程，相信喜爱军事游戏的玩家一定会大呼过瘾。

上市游戏热报

游戏名称 文明城市——罗马
CivCity：Rome

类型：策略　制作/发行：2K Games
上市日期：2006年7月26日　推荐度：85

如果你是个喜爱《凯撒大帝》和《要塞》游戏的玩家，那么对于本作的上手将会相当轻松。游戏的画面十分细致，如果放大地图的话，你甚至可以清晰地看到住宅内部的活动细节。游戏的技能树和《文明》系列的设计有些类似，大约有70个不同的技能学院供玩家选择。



游戏名称 文明IV——战神
Civilization IV：Warlords

类型：策略　制作/发行：Firaxis Games
上市日期：2006年7月26日　推荐度：90

《文明》系列一向拥有众多忠实的Fans，每出一款新作，都备受追捧。本次推出的资料片《战神》据说是为了向历史上最伟大的军事家们致敬。游戏加入了6个全新的关卡、新的文明、新的领导人和更多的单位、资源以及奇迹。资料片需要《文明IV》原盘的支持才能运行。



游戏名称 空中冲突
Air Conflicts

类型：模拟　制作/发行：Frogster Interactive
上市日期：2006年7月29日　推荐度：85

本作是一款上手简单、具有些许街机风格的二战模拟战斗飞行游戏。游戏中共有10个战役，拥有包含巡逻、演习、战略轰炸、空中支援、空降伞兵等近200个不同的任务。玩家可驾驶12种不同真实战机，并且最多支持9人联机游戏。



游戏名称 三国志11（繁体中文版）
Sango 11 Chinese Big5

类型：策略　制作/发行：光荣
上市日期：2006年7月30日　推荐度：90

对于众多“三国志”的拥趸来说，《三国志11》中文版的推出的确是一大喜讯。这款以中国东汉末年三国割据的历史题材为主题，融合国政经营与谋略战争要素的大作在推出日文版本时就为玩家所追捧，如今推出了中文版本令更多玩家得以深入体会游戏之精髓。



游戏名称 机械部队
Dropteam

类型：实时战略　制作/发行：TBG Software
上市日期：2006年7月30日　推荐度：85

游戏号称可以跨多系统联机对战。这是一款TBG Software使用独创引擎开发的，支持在Windows、Apple Mac OS X以及Linux等操作系统下运作的计算机联机对战游戏。虽然看起来唬人，但个人感觉有“史上最无用超能力”的意味。游戏中有20个场景以及10个任务可供单人战役使用，支持最多16人互相对战。



游戏名称 别惹蚂蚁
The Ant Bully

类型：动作冒险　制作/发行：A2M
上市日期：2006年8月2日　推荐度：90

这是一款真正健康的游戏——蕴含了深刻的教育意义，不血腥、不暴力、不色情。游戏采用了卡通手法来表现，整个游戏画面色调鲜艳丰富。动画般的画面风格清新自然，而且笔者敢保证，当你看到主角那张小飞脸时就会对游戏产生兴趣。





由「馒头血案」想到的——闲话国产游戏里的恶搞现象

■广西 silvershark

恶搞，大致就是搞怪、无厘头之类的意思（编注：现在在网上的流行叫法叫Kuso），无伤大雅的恶搞能够活跃气氛、引人发笑，有利于人的身心健康。恶搞由来已久且无处不在，如网络上胡戈用“馒头”恶搞电影《无极》而受到极大的关注，几乎超过了电影本身的影响。纵观游戏领域方面，恶搞往往能增强游戏乐趣，故很多优秀作品里都或多或少地存在恶搞现象。笔者在此针对国产游戏十余年来目睹之恶搞怪现状稍作分析总结。

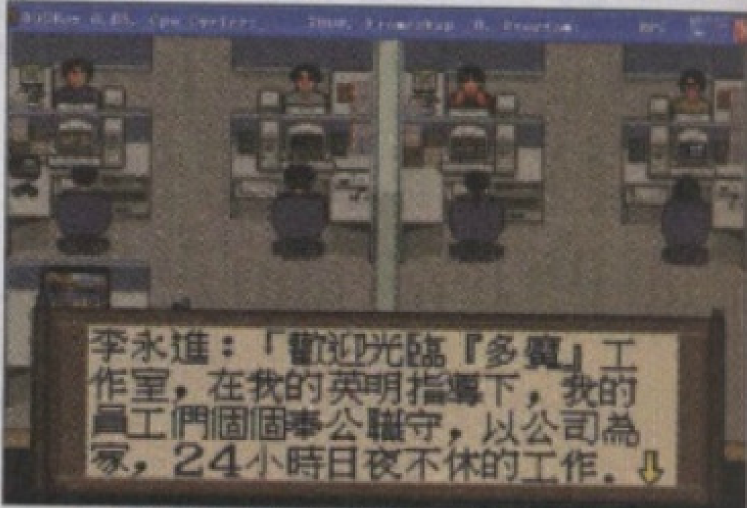
一、独树一帜型恶搞

大宇在1997年推出的《阿猫阿狗》可说是彻底颠覆了之前的RPG游戏规则。该游戏以一种异想天开的全新形态手法来表现其卡通童话风格，游戏背景设定为一个猫狗成群的木桶镇，并由通晓动物语言的乐乐、天才发明家阿吉与热血运动派阿康三人组成的木桶小队来充当游戏的主角。剧情方面恶搞十足，单从那些稀奇古怪的道具就可见一斑，比如烂番茄也可充当武器，消毒水也可用来制作炸弹。整个游戏玩起来会觉得动感十足、轻松愉快，仿佛在欣赏一部生动的卡通漫画一般趣味盎然，笑声不断。

汉堂在1999年推出的《疾风少年队》是个以现代校园生活为题材的RPG，并秉承了《阿猫阿狗》的新概念风格，和日本漫画《功夫旋风儿》更是有不少相像之处。《疾风少年队》以轻松幽默的青春题材为卖点，从作品当中可以看出流淌着的制作群的怨念，从头至尾都充斥着汉堂特色的冷幽默，其搞笑程度比起《阿猫阿狗》尤有过之。其夸张的情节令人瞠目结舌，如开着装甲车上学的学生；随身带着手榴弹和迫击炮的国文老师；用洗脑电波来管理学生的学校……以至于游戏一开始时就提醒玩家：“本游戏为一虚构之故事，与实际之团体、任务、物品、学理、厂商、设施等一切毫无关系”。


《异域狂想曲》中的傻瓜团体“M4”


《疾风少年队》中极富攻击性的国文老师



李永进欢迎主角光临《轩辕剑贰》的DOMO工作室

与上面两作相比，奥汀的《异域狂想曲》在恶搞程度上可以说有过之而无不及。这款作品中充斥着各种无厘头的台词和搞笑的角色，连当年走红的偶像团体“F4”也惨遭其调侃（游戏中出现了一个叫做“M（uscle）4”的组合，由4个徒有一身肌肉的傻大个儿组成，典型的肉多无脑）。但可惜的是，也许是这些作品在当时显得意识过于超前，绝大多数都没有取得好的销售成绩，显得制作人自娱自乐的成分更多一些。

二、友情客串型恶搞

这是恶搞中最常见的一种重要形式，大体上分为两种类型。

1.游戏制作小组的客串恶搞

《轩辕剑》从二代开始，该系列的制作团队DOMO小组将自己加入到游戏中，让玩家用另类的方式接触自己。在《轩辕剑贰》与《枫之舞》这两个游戏中的DOMO工作

室中都可获得“跛象扑虎功”“疯狗咬猫拳”“狂龙跌象拳”和“惊虎吞狗掌”这4招奇功，时至今日各玩家对此仍然津津乐道。在《轩辕剑叁》中小组的每个成员都有一个要求，完成所有任务就可取得一套阿猫阿狗娃娃的特殊道具，用来秒杀终极隐藏Boss牛魔王之后，还能得到“DOMO神打功”（《阿猫阿狗》里也有类似的情况）。而《天之痕》中则是要你找回走丢了的成员，完成之后也可获得两件厉害的道具。不仅如此，DOMO还享受着老祖宗的待遇，虽然何然与古月圣早已得道成仙，但要想干涉下界之事，还得去征求老祖宗DOMO的意见。《轩辕剑肆》与《苍之涛》中也分别有DOMO幻境和DOMO水世界的设定。上海软星还仿照DOMO工作室而在《阿猫阿狗2》里设了个软星工作室，并在不可思议迷宫里让一姓汪的制作者直接参与剧情。


DOMO在《天之痕》里充当老祖宗

如同DOMO工作室之于《轩辕剑》系列，两百块是汉堂最具代表性的东西，他们是汉堂专属的临时演员，拥有适合穿上任何道具服的身材和适合化妆成各种模样的长相。他们专门扮演敌方角色，出现在玩家们所操控的主角群们面前接受狂轰滥炸与拳打脚踢。他们有时候还得兼差，需要出来打扫场景或帮忙布置甚至直接充当背景。但是，不管他们再怎么辛苦与努力，永远也只有那微薄的两百块薪水可以拿（台湾省曾经的临时演员工资就是两百元）。终于有一天，他们受不了了，为了争取更好的待遇与扮演主角的机会，他们决定向主角们挑战。于是，两百块帝国就此诞生！《天地劫》中他们作为战场的装饰品，在特别幕和主角等人决战；在《幽城幻剑录》中与主角一行抢夺主角一职；在《寰神结》中开放了他们的秘密工作室；在《阿玛迪斯战记》中充当NPC；而在《致命武力》系列中又再尝试抢夺主角一职；更在游戏过程中让大家看到他们日常的工作和陋习，如《天地劫》中很多关卡的某些战场装饰隐藏位置可看到他们猥琐的身影。那些挑战主角的两百块全都属于变态型的Boss，可以说是挑战自我超越自我的对手。


《苍之涛》里的DOMO水世界



《天地劫》中的两百块

宇峻科技也有自己的招牌菜——疯人院（UJ热血学院）。疯人院里都是宇峻的策划美工之类的Boss，虽然说里面的各大魔头并不是具体的游戏小组成员，但从他们的名字——企划魔王、程序魔王等便可看出各自的原型。从《超时空英雄传说 II》开始，包括《新绝代双骄》系列与《幻想三国志》系列，疯人院的设计一代比一代更为成熟，出现的前提也越来越复杂。疯人院里各大魔头的战斗招式和战斗台词也颇为搞笑，从中可看到游戏小组成员一些小小的发泄，而玩家往往需要尝试多遍才能通过他们的考验。奥汀科技也有“神秘男子”的招牌，分别在《幻世录》与《堕落天使》里现身，不过与宇峻合并之后，就以宇峻奥汀的名义使用UJ热血学院了。

必须要提到的是，也有不是游戏制作小组却能在游戏中客串的，比如《决战朝鲜》里的国际象棋与中韩围棋对抗赛。其中中韩围棋对抗赛很有意思，所有将领的名字和当今中韩著名围棋选手的名字相似，尤其是敌方主将叫做李昌镐。但大家最熟悉的还是《大富翁》系列中的潜力股票“大众软件”和《秦殇》中的“大软老巢”了，一来是制作方与“大软”有良好的合作关系，二来也是“大软”作为媒体在游戏业内的强大影响力使然吧！（编注：多谢大家捧场啊！作揖，作揖！）

从将游戏制作小组加入到游戏中的创意产生之后，这些年来便产生了无数模仿者，无疑会令人想到一句话：“第一个做这件事的人是天才，第二个是庸才，第三个则是蠢才”，我们希望能够得到一些更有创意的惊喜，否则，再好的佳肴吃多了也会腻的。

2.游戏间的相互客串恶搞

不少游戏制作小组会在游戏中加入自己制作的其它游戏的广告，大宇在这一方面表现最突出，或许这与它旗下拥有的系列名作数量最多且还在开发新作有关。如《大富翁4》中道具店的柜台上就摆着《仙剑奇侠传》游戏的封面，《阿猫阿狗》里的DOMO电影制片厂挂着《轩辕剑叁》的宣传画，而同时《轩辕剑叁》里又出现了《阿猫阿狗》里的主角做娃娃这种特殊道具，《天之痕》里加入了蓝格怪衣（即乐乐的衣服），另外还有关于《轩辕伏魔录》的宣传画与任务，连最近的《明星志



《幽城幻剑录》中的两百块


UJ热血学院里的各大魔王


赛特从望远镜里看到了泰坦尼克号

愿3》里也有《轩辕剑伍》的信息。《仙剑奇侠传叁》有《阿猫阿狗2》的预告，而在外传的《问情篇》里直接让里面的部分猫狗角色客串出场。而《阿猫阿狗2》里就搞了个“仙剑岛”，不仅安排了景天、南宫煌、花楹与絮儿的出场，同时也顺便做了《仙剑奇侠传肆》的广告，并且在背景音乐上采用仙剑游戏或电视的配乐。类似地，在《霹雳奇侠传》里也有李逍遥出场客串的情节。

大宇之外的作品也有少量有这种现象，如《赛神结》在某处船舱中挂有《幽城幻剑录》的宣传画，《疾风少年队》里更是到处贴着《天地劫》的画。《月影传说》中有NPC会提到《剑侠情缘2》的情节，在惠安镇客栈里可以点播《剑侠情缘2》的主题曲《天仙子》，而在《剑侠情缘2》的某个NPC口中则会提到活版印刷术以及数百年后有人会发明“大不了皮也死”（即WPS）。

三、其他类型的恶搞

说起来例子真是不胜枚举，下面就归纳为5种类型进行分析。

1.《轩辕剑》系列的恶搞

之所以单独归类乃是因为DOMO的恶搞能力突出，除《阿猫阿狗》外，在他们的王牌——《轩辕剑》系列里也是屡见不鲜。最大的恶搞要算《苍之涛》了，整部戏的剧情完全是在对真实历史的一次大胆恶搞。我们都知道淝水之战的结果是东晋胜而前秦败，而在游戏动画的开头看到的却是相反的结果，这无疑会吸引着玩家继续玩下去，探求结局的真相，看看DOMO能否自圆其说。不到最后一刻，这一悬念都没有真正揭开。


《天之痕》里的恶搞怪图

《轩辕剑》的另一恶搞特征与《仙剑奇侠传》相关。大家都知道，《天之痕》是《轩辕剑》系列中的特例，是情爱成分最重的一部作品。编剧吴欣睿说道，制作《天之痕》的时候，《仙剑奇侠传贰》还没有推出，许多玩家一直盼望《仙剑奇侠传》的续作，所以他们就偷偷地商议利用这次机会，来恶搞一部类似《仙剑奇侠传》的两女一男、赚人热泪的游戏。《天之痕》就这样诞生了，令人印象最深刻的就是里面伴随着“三个人的时光”的背景音乐反复出现的“我们三个人永永远远在一起”这句话，而这正是基于恶搞本能的DOMO小组把林月如的名句拿来使用。还有，《苍之涛》的主题“宿命、宽恕、轮回”正是《仙剑奇侠传》系列1至3代的主题，这又是对《仙剑奇侠传》系列的一次恶搞，无怪乎吴欣睿会说“一次完成的感觉真爽！”。

2.趣味性的恶搞

在《轩辕剑叁》中，当赛特从阿丹手中取得望远镜并看到一座冰山撞向移动岛之后，再与之对话，他会连续4次提到还有更好用的地方，接着又偷偷告诉赛特，到了望台去使用的话会有精彩的事情，这件事就是看到一张关于泰坦尼克号的恶搞图。同样地，《天之痕》《轩辕剑肆》与《苍之涛》里也有一系列的恶搞怪图或怪照片，《苍之涛》里称之为恩居图（恩居即“NG”，就是拍电影时失败的镜头，通常是用在拍戏上）。《轩辕剑叁》里进入炼妖壶里与众位伙伴的对话就非常搞，大多都很有趣，玩家从中可了解到与你朝夕相处的伙伴对各种新鲜事物的看法。而像《轩辕剑肆》里的砍头三人组则可称得上是最佳恶搞之NPC，后来的《幻想三国志》里的假刘关张就模仿了他们的风格。还有，我们都知道《轩辕剑》系列最重要的学术流派就是墨家了，但“轩肆”里却通过多毛民与水鱼民之口将孔孟与老庄的言论进行了几番恶搞。类似的还有《天河传说》里的狗窝，它巧妙地借助天河的设定将鲁班、褒姒、东方朔、庄子等古人齐聚一堂，分别与主角进行跨越时代的思想交流。更有趣的是，《轩辕剑肆》里若是将姬良以一钱卖给那位一直叫“我要男人”的DOMO女成员，那他从此就过着小白脸的生活，并且十数年后的楚汉之争的结局将会颠倒过来。

3.融入现代因素的恶搞

中国古代传说中的奇门遁术“机关术”最初是在《枫之舞》里出现，但关于机关术的原理方面就玄之又玄了，今天的机器人都得甘拜下风。墨子说，机关人的动力来自于属于“心”，通常用老鼠的运动转化成机关人的活力，其余则利用大量

的丝线作为控制中枢，利用口音的震动来掌管整个机关人的行为。同时，在《枫之舞》里还出现了激光，是墨子传授于机关人的终极大招——乾天太红，最先是用来切割门口救出辅子彻的，之后就是机关人的个人绝招。《轩辕剑叁》中的黄雷在推导出了著名的质能方程式后，正在研究地心引力的概念时就被仇人王思月杀了，这一幕倒很像临死前的阿基米德。《轩辕剑肆》里对黑火的解说是一种太古时期的强大力量，而从它的阴阳合体性与无穷释放性来看，倒很像是正反物质相遇时的湮灭与链式反应，而且官方攻略上介绍说，黑火是空间的裂口，是人间和地狱之间的通路，类似于黑洞。黑火的主人——那个神秘的柒就是上古蜀国的一位元工程师，由于他核物理实验的失败而使整个国家都毁于一旦。此外，在《阿猫阿狗》里也谈及了幽灵与四维空间的话题。


E=mc²与地心引力，黄雷是唐朝时的爱因斯坦或者牛顿？

4.反修改的恶搞

有些恶搞是足以体现制作者的认真态度的，制作者们考虑到玩家修改的问题，于是就产生了反修改的恶搞。像《幽城幻剑录》里在磐沙堡与朱周一战，按正式剧情是不能取胜的，但是玩家通过修改或者狂练级，仍然可以打败他们，于是就出现了虽然战胜却说着失败者台词的有趣场面。但在《寰神结》中，若用修改来打败剧情设定为必败的高戚的话，就会立刻结束游戏，然后听到殷千炀和高皇君之间这样的对话：“师妹，我们不是打赢了么？”“师兄，可能是因为修改了参数的关系吧。”“那怎么办？”“没办法，只好重来吧，谁让我们投机呢？”玩家在愕然之后忍俊不禁……怎么办？当然只好重来了，只挨打不还手吧！类似地，《天之痕》中刑天的表演更加出彩。当刑天的生命值降到一定以后，他会说“啊，你们惹我生气了！”并且生命锁定，攻击力变得极度强悍。但是当你使用借物代形，他就打不死你了，过了一会儿他会说，“别浪费时间了！乖乖受死吧！”之后是“你还在撑啊！”以及“喂！拜托你让我打死吧。咱们要演下个桥段啦！”到了最后，他说完“算了，我撑不下去了！我要继续演下去了。”跳出战斗，继续剧情。如果你在他的生命还没锁定之前干掉他，他就会说“什么！你一定是用修改的。”再如某个DOMO员工向你索要30000000贯，给他后，他会说“我就知道，你一定修改了对不对！”


刑天的精彩表演



《幽城幻剑录》对本·拉登的恶搞

5.另类恶搞

有些游戏里的恶搞也会显得有点低级化，先来看《幽城幻剑录》的例子，它将沙漠商队的领头人命名为宾拉·登，而游戏的推出时间是在“9·11”事件的两个多月后，假如与他连续对话8次的话，他就会提到恐怖分子头目本·拉登，恰巧他的身份装束与本·拉登也很像。又如在沙洲药铺里，有一个女人向另外一个女人传授壮阳秘方。而《轩辕伏魔录》里还更直接，里面的“蓝色小药丸”道具其实就是伟哥。再如《天河传说》里有一个长安浴室色狼事件的隐藏剧情，假如主角企图进入浴室女子部，要是跨越警戒线4次以上，就会被长安巡逻队暴打，损失若干金钱与道具，并且再也不能去澡堂洗澡。这样的恶搞就连《仙剑奇侠传》也不例外，京城怡红院中的妓女小雪就将李白的名诗恶搞成：“床前人成双，衣裳脱光光。举头捉小鸟，低头吃香蕉。”不仅如此，她还说道：“公子您不喜欢吗？可是上个月来的那位李公子很喜欢呢。他说听了这首诗灵感大发，写出了不少好诗，皇上还请他到长乐宫喝酒呢……”从“李公子”“长乐宫喝酒”这样的字眼可以推断出所谓的“李公子”正是李白，但综合其他因素来看，《仙剑奇侠传》的背景并非是在唐朝，因此又是一处恶搞。只是不知李白泉下有知，会作何感想？另外，《疾风少年队》里竟然出现了坐马桶此等不登大雅之堂的情节……诸如此类的东西务必要有个度，否则游戏就难免被冠以“电子海洛因”的称号了。

四、将恶搞进行到底

游戏要耐玩，光有一条主线是绝对不够的，而有趣的恶搞可增强游戏的耐玩性，是游戏的“附加价值”。在国产游戏十几年历程中产生过无数大大小小的恶搞，这些趣味之料理犹如方糖之于苦咖啡，令游戏不再是单一剧情的故事或者冷冰冰的说教，我们要为这类恶搞而喝彩！一句话，适度恶搞有理，希望国产游戏将恶搞进行到底！P

再战血肉世界——评《掠夺者》

■贵州 yago（本刊特约作者）

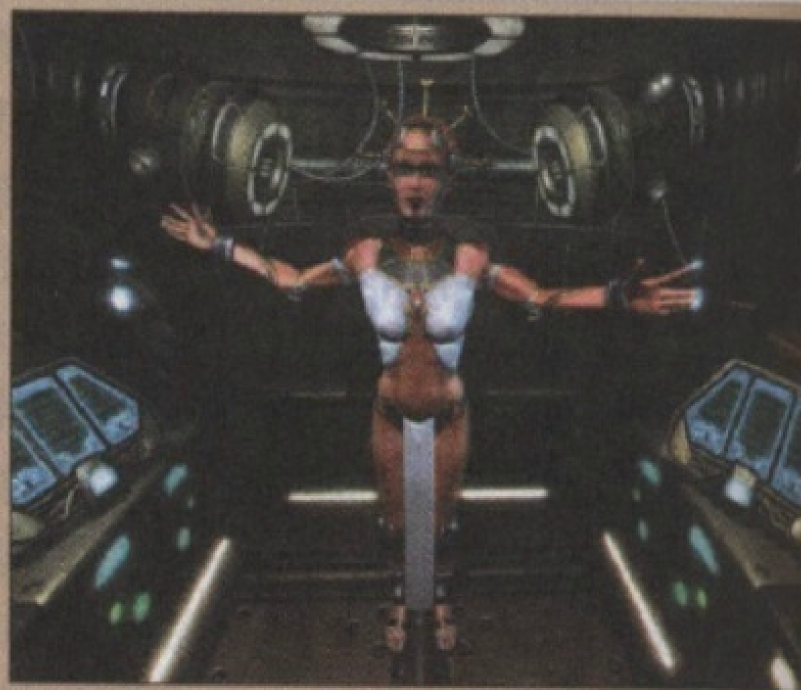
《掠夺者》是一款原本应该死去的复活之作，说起来可能很多人都不相信，它的真正年龄居然比《毁灭公爵3D》还要老。早在1995年3D Realms就开始了这款游戏的前期开发工作，当时他们并不打算使用《毁灭公爵3D》的Build引擎，而是决定开发一套全新的引擎，不幸的是到1996年为止开发小组中的大部分成员因为种种缘故离开了3D Realms。这个瘫痪的项目在1997年又被重新提到议事日程表上，不过好像厄运总盘旋在它的周围，第二年又是人去楼空的结局，最后3D Realms干脆从官方网站上悄悄撤掉了与它有关的所有信息。直到2005年的E3展会上，这款游戏突然又出现在人们眼前并获得了当年度最佳PC



传送带可以让我们头下脚上与敌人战斗

游戏的提名，这时我们才知道它搭上了DOOM3引擎的时髦快车，游戏的制作者也变成了Human Head工作室。打这个时候起，《掠夺者》这个名字很快变得炙手可热，这种化腐朽为神奇的剧变很大程度上要归功于id Software的DOOM3引擎。或者我们也可以说，《掠夺者》是DOOM3引擎继《雷神之锤IV》后的又一次表演，华丽新颖但却没有真正的突破。

游戏的开篇就充满了嬉皮士风格的无趣，身为切诺基族后裔的印第安小伙托米是个带点叛逆精神的汽车修理工，经过一段莫名其妙的过场动画后，他与女友金、自己的祖父以及金经营的整座酒吧都被吸入了侵略地球的外星人母船中。由于一场爆炸事故，托米侥幸逃脱了残忍的活体



我－是－陈－满－神

改造，接着他在这艘巨大的外星人飞船中开始了营救女友和祖父的战斗，这位拥有印第安神秘血统的英雄注定将成为拯救超人，老祖父惨死后其灵魂指点托米禀承部族千年功力，他逐一习得魂体分身、灵魂之弓等绝技，最后还有隐藏在外星敌人眼皮子下的抵抗运动组织相助，这当中的尔虞我诈使剧情变得格外曲折。继祖父之死后，主角的女友金也不幸成了煽情牺牲品，被改造成Boss级怪物后送到主角面前一决生死，类似的大义灭亲情节我们在《毁灭战士3》中已经见识过，只是猛汉型的军士长凯利换成了我见犹怜的美人儿金，相信应该能让更多富于同情心的玩家潸然泪下。最后，如我们所料，功德圆满的托米打败了所有的外星入侵者和阴谋家们，他拯救了地球拯救了人类，然后我们的超人又回到故乡继续过自己的日子，但《掠夺者》的故事却并未就此结束……

外星人的飞船是托米的主战场，这里到处是血肉、黏液和金属，俨然全盘继承了《毁灭战士3》的作派。DOOM3引擎改良版的视觉效果比两年前《毁灭战士3》刚出道时的表现要更成熟，精细无比的质材纹理让人无法抑制仔细观察每一件物品的冲动。一流的动态光影当然仍与玩家显卡的档次成正比，但其门槛已比《毁灭战士3》和《雷神之锤IV》要低得多，一些中档显卡在牺牲抗锯齿特效的前提下也能跑出足以顺畅游戏的帧显率，从软件技术的角度来看这个进步是很了不起的。人物建模方面本作的表现似乎功力稍逊，怪物们倒是都做得活灵活现，集恶心、恐

怖，血腥三大要素于一体，但我们都知道这些怪物是不存在于现实中的。古语有云，画鬼容易画人难，说的就是因为谁也没见过鬼，所以画起来完全可以信手而为，但人是大家天天都能看到的，画得真不真很容易就能看出。游戏中的人（我们在此指的是那些没有被外星人改造过的正常人）在肌理暗影和皮肤光泽等方面的表现都还不错，考虑到目前技术限制五官之间表情的贫乏也可以谅解，但人物肢体比例以及某些部位肌肉的凹凸纰漏不少，肢体左右不对称、上下比例失真、头大身短的情况比比皆是。

制作者们别出心裁设计的武器与主流FPS中的经典家伙都不相同，至少在外表上它们几乎没有什么共同之处，这点为游戏增添了不少新鲜感。除了初期的管子钳和后期的灵魂之弓外，主角的大部分武器都是从外星敌人手中缴获，这些宛如活物的武器打破了纯金属质材的传统，它们兼具了生物和机械的特点，即使拿在手上也能看到那些怪异的肢干和利角微微蠕动着，仿佛随时都会流两滴黏液下来。武器内不知名的小生物隐约可见，有时还会扭过头来看玩家一眼，冷不防还真让人有点毛骨悚然。外星人飞船中随处可见的传送门也算这款游戏的一个有趣特色，这东西仿佛是神话传说中的乾坤圈，看上去就是一个门框，不过跳进去可就到了另外一处地方，这个设定使制作者们在编辑关卡地图时更方便，同时也展现了DOOM3引擎无缝衔接的强大实力。幸好制作者们还不够变态，没有用更多的传送门把这款游戏变成一座让玩家绝望的迷宫，本作的大部分场景均为线性路线推进，不存在走太多岔路而迷失方向的问题。

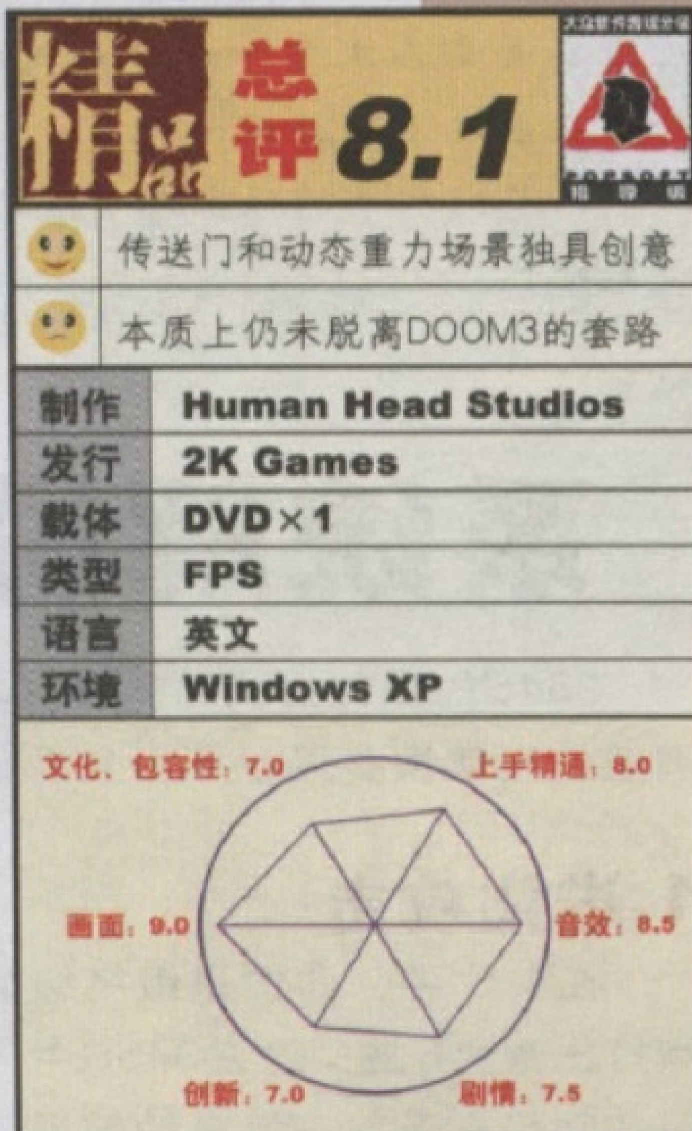

生化武器威力无比

《掠夺者》最精彩之处是重力重置设定，游戏中有不少闪亮的传送带通道，托米跳上去后双脚会自动被吸附在传送带上，传送带不只在水平面升降弯曲，它会像过山车的轨道一样向上倒旋并可能朝任意方向扭转。站在传送带上只要不跳跃就能始终黏附在传送带上，不过托米上下左右的方位都将改变，刚才的天花板可能现在成了脚下的地板，黏液中甚至会冒出怪物向你射击，干掉敌人后能看到它们的尸体朝“上”落去，如果得意忘形跳起来那可就大事不妙，脱离了传送带的重力吸附效果，空中倒立的托米会和怪物的尸体一样坠下摔个粉身碎骨。这种永远分不清上下位置的空间模式丰富了游戏场景的内容，在看似毫无出路的情况下找到最近的重力带就能使整个场景头下脚上翻个身，与怪物的战斗也因此变得更加新鲜和刺激。


鞭尸无极限

我们很悲哀地看到DOOM3引擎逐步成为了血腥和恐怖的代名词，《掠夺者》在这方面极尽所能做得更加出格。四处抛洒的血污和断肢已是小儿科，一脚踩进大滩说不清道不明的黄色黏液中让人胃部顿生紧缩感，外星人的飞船中充满了各种有机组织结构，墙壁、地板、通道门都变成了湿漉漉粘乎乎的肉块和器官，在这里场景表现的就是恶心，怪物要的就是惊心，战斗少不了的是血腥。如果暂且把鞭尸当作是暂时的发泄，虐杀人类儿童的场面居然也在游戏中时有出现，这大概是制作者们挑战玩家承受能力极限的象征吧，光凭这点本作能在欧美等地区上市就已经是一个奇迹了。恐怖和恶心是点缀FPS射击游戏的流行配料，但越来越多的血污、碎肉和黏液并不能真正提高游戏作品的娱乐性，正如汤里加点盐可以更美味，但如果放太多盐恐怕只能让人倒胃。

《掠夺者》因DOOM3引擎而绝处逢生，它一直在拿这套目前最先进的引擎当作炫耀的重点。除重力重置之外本作中看不到什么有原创意义的亮点，笔者没有看到游戏宣传语中提及的宗教意义、人性伦理等表现，血腥恐怖和外加重金属叛逆根本就是老生常谈，甚至重力重置本身也是围绕发挥引擎最大效果这个目的而设。喧宾夺主导致游戏本身反倒成了引擎的依附品，《掠夺者》让玩家们又一次体验到DOOM3引擎能让我们如何更精彩或更恶心地痛宰外星人。从这个意义上来看《掠夺者》仍然没有走出《毁灭战士3》的范畴，这实在是DOOM3引擎的悲哀。id Software从来没有说过DOOM3引擎只能用来做消灭外星坏蛋的科幻射击游戏，其实二战、罗马帝国、中世纪都是不错的选题，FPS不该仅是用BFG9000把异形轰成碎渣的代名词，用《雷神之锤III》引擎创造的《荣誉勋章》曾经带动了FPS格局大变动，而今天难道就没人想过用DOOM3引擎做点真正有新意的东西吗？ P


精品 总评 8.1

传送门和动态重力场景独具创意

本质上仍未脱离DOOM3的套路

制作	Human Head Studios
发行	2K Games
载体	DVD×1
类型	FPS
语言	英文
环境	Windows XP

征战全书

■北京 中崎峻 大嘴六一

精品 总评 8.0

制作	KOEI
发行	KOEI
载体	DVD×1
类型	动作
语言	中文/日文
环境	Windows 2000/XP



配置要求
CPU：Pentium 4 1.8GHz
内存：512MB
显卡：128MB
硬盘：3.8GB

《真·三国无双4 Special》（以下简称354S）的PC版是光荣公司以Xbox360上的同名作品为蓝本移植的，相当于取消了“立志传”模式的PS2版《真·三国无双4——猛将传》，但画面效果大幅提升，再加上光荣很有诚意的汉化，使得本作成为“无双众”不可不玩的作品。本作的主要关卡结构划分为本传模式（包括无双模式和自由模式）、外传模式、修罗模式、挑战模式四大部分，重要的4级武器和贵重品的收集要素都在本传和外传两大模式下完成，每种特殊道具都有两种以上的拿法。此外，在系统上相较前作也有一定的变更，光荣还设定了从“入门”到“修罗”的5种难度，不同水平的玩家都可进来杀个爽快。还等什么，赶紧拿起手柄进入“无双”的世界吧！

系统解说

354S的操作方式与前作基本相同，本章节就不再从头介绍，还不太清楚的玩家请参见手柄示意图，下面只说本作中在系统上的一些改动。

1.进化攻击

在前作中，即便是最高级的武器，连按普通攻击（□）键也只能连续打出最多6击，但在345S中，如果拿到了名字旁边带有漩涡标记的武器，则可在无双槽气满的前提下，在打出第6击之后再追加3下，这就是



带有漩涡标记的武器可以使出“进化攻击”

"进化攻击"。能使用"进化攻击"的武器必须得具备6连□的基础，也就是说必须是3级以上的武器才有可能。另外，所有的LV4武器都可使用"进化攻击"。"进化攻击"的好处在于，可让不擅长连击的玩家也能打出更高的连击数，像赵云这样C6性能形同鸡肋的武将来说，"进化攻击"显得相当有效。但对于另一些C6很强的武将，是否需要"进化攻击"就值得斟酌了，因为"进化攻击"的任何一个阶段都是不能连续Charge攻击（△，以下简称C攻击）的。"进化攻击"打到第8击时可连接"无双乱舞"（○），这是一个最简单的连击打法。

2.空中C攻击与C5攻击的变化

在前作中，基本上所有武将的空中C攻击都是从空中向地面的俯冲技，而且很容易被敌人打断。在354S中，为不同武将设计了不同的空中C攻击，主要分为地面俯冲技和空中乱舞技两种，性能各有不同。地面俯冲技不容易被打断了，比原来实用，而空中乱舞技一旦打上第1下，连按△即可在空中对敌人造成严重伤害（赵云是个明显的例子）。相较而言，空中乱舞技更具实用价值，在对付骑马迎面而来的敌将，或是将敌人挑空后再连续打时都效果显著。C5（4次普通攻击+1次C攻击）也有一定变化，前作中使用C5将敌人挑浮空后再按△可跳到空中追打，但在本作中取消了这个设定，这样就可等敌人落地后继续使用C5来无限连击。当然，怀念以前打法的玩家也可使用空中C来手动追加攻击。

3.觉醒印

觉醒印是354S中增加的一个重要道具，是攻城拔寨、杀敌保命的极品。玩家身上同时只能带一个觉醒印，用掉后还可再捡，使用觉醒印后攻击、防御、速度全部翻倍，无双槽变满，并且在挨打时没有硬直。一般来说，每张地图上的道具箱内至少有一个觉醒印，打死敌人的特定兵长至少能掉落一个，加起来就很可观了。例如"关羽千里走单骑"这关小小的地图上竟然有4个觉醒印！此外，LV4武器还带有每杀100人自动增加一个觉醒印的属性（如果此时身上已有一个，新增加的就会掉落在地图上）。

4.常用道具的变化

在本作中，武器分为4级，并各有轻、标准、重3种类型。除去标准武器外，轻型武器的挥动速度快，可很方便地使用连击，但杀伤力要低一些；重型武器虽然速度慢，但在出招时被敌人击中不会被打断，而且威力较强。在武器上附加的状态属性值最大可达到20级，并且功效不会与"青龙胆"等道具重叠，也就是说数值是可累加的，这是本作的改进之一。在354S中，"青龙胆"等属性道具的最大级数仍然为20，不过"羌族角"和"黄忠弓"这两种变得更加实用，分别将"骑攻""骑防"和"弓攻""弓防"融合在一起，变为增加"骑术"和"弓术"的能力，尤其是"羌族角"，成为在修罗难度下的必备道具。而本作中在每次过关后增加了"强化道具"，可在兵营中使用，以增加武将的各种基本属性，这样练起来就更加快捷了。



5.据点的作用

354S中的据点分为进入、攻击、防御、补给、中立5种。其作用分别如下：

进入据点：敌方和我方的出兵口，杀掉据点兵长后即可占领。

攻击据点：在大地图上用三角形表示，影响己方的各种攻击兵器，杀掉据点兵长可获得攻击力+1的道具，8连击以上则+2。

防御据点：有门兵长守卫，在大地图上用正方形表示，一般位置重要，可拖延对方的进攻，杀掉据点兵长可获得防御力+1的道具，8连击以上则+2。

补给据点：在大地图上用圆形表示，影响己方的士气，并可恢复据点内己方所有人员的体力，杀掉据点兵长可掉落体力与无双槽全满的华佗膏（修罗难度下不会掉落，只有在据点内某个罐子里能找到一个小肉包）。

中立据点：在地图上以灰色图标显示，谁先到达就可占领。

6.护卫武将

护卫武将是354S最重要的系统之一。虽然本作中每关只能带一名护卫武将出场，但其起到的作用一点不比3代中的一大群护卫兵差。在游戏中一共可收集到8名护卫武将，都是公用的，选择任何武将来玩都可从这8人中带一个来做跟班。护卫武将的作用主要包括帮玩家杀敌、补血，其特殊能

力影响到过关后的收入这几种，能帮玩家补血的扇子MM肯定是最珍贵的。另外，当玩家武将与护卫武将无双槽都满时，靠近后就可发出“激·无双乱舞”（有白色闪电联系着玩家武将与护卫武将）。也就是说，如果用一个“白板武将”带一个练满了的护卫武将来打，初期的练级过程要容易很多。护卫武将的优劣以其评价来判断，评价分为两个部分，前一部分有“天下”“三国”“二国”“一国”4个等级，后一部分有“奇才”“俊杰”“秀才”“神童”4个等级，其代表的意义如下：

天下：4项基本能力成长都很快。

三国：有3项基本能力成长很快。

二国：有2项基本能力成长很快。

一国：有1项基本能力成长很快。

奇才：初期能力高，成长潜力高。

俊杰：初期能力低，成长潜力高。

秀才：初期能力和成长潜力都普通。

神童：初期能力和成长潜力都差。

毫无疑问，最好的评价当属“天下的奇才”。护卫武将总共可升6级，普通护卫武将最后只能升为“无双”称号，要想成为“真·无双”，必须把护卫武将的4项基本能力全部练满。有“奇才”评价的护卫武将都有机会练成“真·无双”，但如果是“一国的奇才”，前提是成长很快的那项能力正好是此护卫天生最弱的那项能力，所以“一国的奇才”成为“真·无双”的几率是1/4，而其他评价的“奇才”几率则依次递增，“天下的奇才”是100%会变成“真·无双”的。但如果不是“奇才”评价的护卫武将，则不用指望了。“真·无双”的好处除了4项能力全满外，还可拥有4项特殊能力，而“无双”最多只能有3项特殊能力。护卫武将可拥有的特殊能力共有8种类型，其作用分别为：

回复：濒临死亡时护卫武将的体力有一定回复。

猛攻：濒临死亡时护卫武将攻击力上升。

铁壁：濒临死亡时护卫武将防御力上升。

鼓舞：己方军队的士气不容易下降。

心眼：让掉落物品数值翻倍需要的连击数-3（参见经验指南）。



如果不是“奇才”，哪怕是“天下”也无法升为“真·无双”

推举：过关后必定推举一位新护卫武将加入。

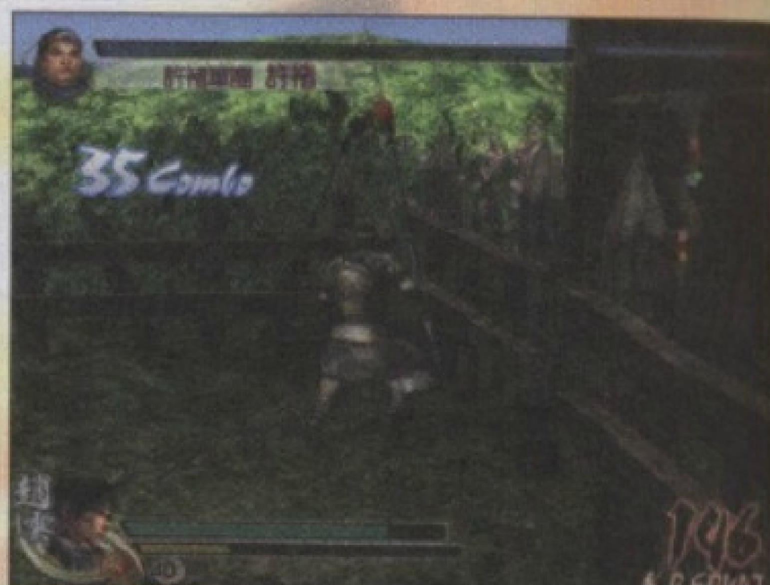
献品：过关后多得一个道具，数值随机。

探武：过关后多得一件武器，数值随机。



武将有4种装束，可以在开始游戏前选择

初期玩家在练级阶段时，不妨带上有“心眼”“推举”“献品”“探武”4项能力的护卫武将。而后期在修罗难度厮杀时，有“回复”“猛攻”“铁壁”“鼓舞”4项能力的护卫武将就显得相当重要了。



浮空技是打出无限连击的必须技巧

好了，到目前为止，最强的护卫武将类型已很明显了——那就是有“天下的奇才”评价，并练成“真·无双”，拥有“回复”“猛攻”“铁壁”“鼓舞”4项特殊能力的扇子MM，她将是陪伴玩家打修罗难度的得力助手。当然，这样的护卫武将不修改的话，不知道要打几千个小时才能打出来，所以，如果在个别项目上稍微削弱也算是极品了，大家可欣然接受。（刷护卫武将的方法参加经验指南）

最后补充一点，在游戏中按Select键可调整护卫武将的3种战略：剑形标志代表积极进攻，盾形标志代表积极防守，手形标志代表原地待机。根据具体的情况来选择吧，如果带的是扇子MM，笔者推荐选择盾形标志，让她保住性命，把更多的精力投入到给玩家补血的事业中吧！

经验指南

1.连击的作用

本作中的连击相当重要，用高连击数来终结对手可增加掉落道具的质量，包括增加攻防上限的剑、盾数值，属性道具的级别等。推荐用24以上的连击来终结敌将，一般可拿到上限+8的剑、盾，在难度很低的关卡里也可打出上限+4的剑、盾（注意，攻击和防御的据点兵长最多只能掉落上限+2的剑、盾）。如果带有“心眼”技能的护卫武将，则可将连击数-3，这样最多打出21连击也就可以了。

连击的基本思路是C3+C5+5□（8□）+无双乱舞，这是非常简单的一套连续技，打出20以上的连击来可以说是毫不费力。对于连击不太擅长的玩家，可通过合理装备道具来弥补，例如用“青龙胆”来尽量增加无双槽长度，达到增加“无双乱舞”打击次数的功效。而使用C5时最好是在将敌将打浮空时已将其打死，这样的话用C5来无限连也很容易做到，但敌将浮空时若没有死，则很可能使用受身技逃掉，这时就只有用空中C攻击来追加打击了。

2.快速练级法

“关羽千里走单骑”和“常山之战”（袁绍军）是初期比较好的练级关卡，用白板武将随便装备个“玄武甲”和“白虎牙”，打“容易”难度下的“关羽千里走单骑”可很快过关，还能得到3～4件3级兵器。而“常山之战”的菜鸟敌将掉落剑、盾的数值都相当高，可打这关来提升武将基本属性。

“关羽千里走单骑”（曹操军）还是最好的刷护卫武将的关卡。本关选用已练满级，官职为大将军的武将，最好是“运”高些的（“运”是隐藏属性，不过像刘备、赵云这样的人“运”值都相当高，可考虑，尤其是刘备，LV4的武器还有“运”+20的属性），装备的卢马（加“运”）、七星带（20级最好），再带上有“推举”技能的护卫武将一个，选用“入门”难度，一开始就直取关羽，快的话十几秒钟就能过关，入手护卫武将一个。虽然枯燥了一些，但一点不累，大家慢慢刷吧，争取早日刷出“天下的奇才”的扇子MM！

全部LV4武器入手方式

所有的LV4武器要求必须是在“困难”或“修罗”难度下，达成一定条件后，会出现发现贵重品的报告，然后在地图上找到相应位置，打开红色箱子并获得本关胜利后即可入手武器。无论在本传模式（包括无双、自由2个模式）还是外传模式，只要难度正确并达到条件，就会出现贵重品报告。相对而言，部分武将在无双或自由模式下打LV4武器比较简单，所以大家若想多点乐趣的话，不妨多用低等级的武将直接去外传模式下拿LV4武器，更加刺激。

蜀

赵云



本传模式：成都之战

条件：开始后5分钟内完成制压雒城任务。推荐开始后立刻进军雒城，击破雷铜后进入雒城内，然后击破费观、邓贤和刘循，夺取城内的据点并击败西门和北门兵长，打开西门和北门，完成制压雒城即可。

外传模式：汉水之战

条件：开始后5分钟内不让任何一个敌工作兵长进入本阵。建议死守在本阵门口的桥头，打开小地图时时观察敌军的动向。

关羽



本传模式：樊城之战蜀军

条件：开始后5分钟内击破牛金、乐进，并成功引发水淹樊城事件。开始后向北进军，可在北面的水门外击破牛金，而此时乐进一般会进入地图背面的敌据点内，可从敌军团情报里查找其位置。

外传模式：楼桑村救出战

条件：开始后480秒内，击破除张角之外的所有敌将。开始后快速救出3个村子，击破总计6个敌人，然后在中央击破制造幻影的张梁，引发张宝进军，再击破张宝即可。

张飞



本传模式：长坂之战刘备军

条件：在不让任何敌将靠近长坂桥的情况下击破文聘、夏侯惇和夏侯恩。建议开始后立刻向前找到文聘快速击破，然后再快速击破夏侯惇。之后去地图最左上击破夏侯恩。

外传模式：楼桑村救出战

条件：开始后480秒内完成击破300人。整体流程和在外传模式里拿关羽的武器差不多，人不够时可在张角南面一点杀人。

诸葛亮



本传模式：天水之战蜀军

条件：等待姜维开始要退守天水城后击破他。开始后迅速拿下安定、南安两城。一定时间后马遵开始怀疑姜维，直到姜维要退守天水，诸葛亮下令包围姜维后，再击破姜维即可出现武器。

外传模式：祁山之战

条件：开始后5分钟内让全部蜀军假装撤离战场。开始后先去帮助姜维和魏延撤退，出现诱敌成功后即可转换战场，帮助姜维、魏延之后，再回到初期地点附近帮助自己军撤退，在5分钟内3支部队全部撤退完成，就出现贵重品报告。

刘备



本传模式：夷陵之战

条件：击破甘宁、凌统、孙尚香和陆逊。建议可先隔河射死凌统，等吴军架桥后迅速击破朱然阻止火计，同时甘宁也会变得好打，遇到孙尚香后她会撤退，快速击破，再击破陆逊即可出现武器。

外传模式：楼桑村救出战

条件：开始后5分钟内解救3个村落并击破张梁。

马超



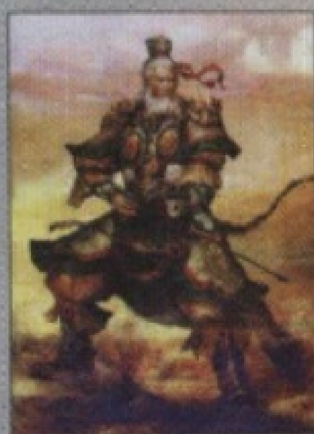
本传模式：潼关之战联合军

条件：在曹操渡河前将其打下马。一定要骑马出战，开始后从朱灵军所在的浅滩处直接冲向曹操，快速将他打下马后出现武器。

外传模式：冀城之战

条件：开始后3分钟内击破杨阜、赵昂、梁宽、姜叙、朱灵、杜袭，并且进入冀城。

黄忠



本传模式：定军山之战

条件：开始后5分钟内击破夏侯渊、张郃，曹操本队登场

后就会出现贵重品报告。夏侯渊比较难打，会一直处在加2倍防御的状态，而且会觉醒。

外传模式：汉水之战

条件：开始后6分钟内从小路奇袭敌本阵成功。要用弓箭射杀敌人的侦察兵，沿路有弓箭补给，比较难射中的是第6、11和12三个，需要自己把握好提前量。



姜维

本传模式：天水之战魏军

条件：马遵开始逃亡后迅速击破作为伏兵出现的高翔。开始后可以什么都不做等着友军不断被击败，否则马遵逃亡的事件会出现很慢。

外传模式：祁山之战

条件：当魏延无视命令进军后阻止他，让其撤退成功，并击破张郃和增援出现的许褚。难点就是魏延有时不会贸然进军。



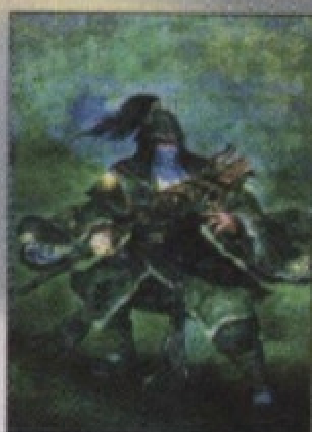
魏延

本传模式：陈仓之战蜀军

条件：魏延亲手击破陈仓城内的4个守成兵器的守备队长。开始后从右侧进城，先击破右侧高台上的3个守备队长，然后击破曹仁进城，再去左侧击破最后一个。

外传模式：葭萌关之战

条件：开始后5分钟内先击破发动落石的张卫，并两次击破马超，让马超归顺。



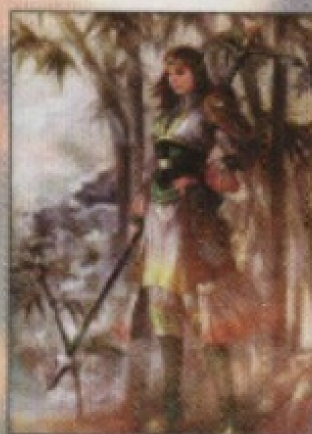
庞统

本传模式：南中平定战蜀军

条件：完成在毒沼上架桥的任务，完成封锁据点引导月英军虎战车事件，完成火烧藤甲兵事件。

外传模式：道术书争夺战

条件：开始后7分30秒内引发太上老君的最终试练。



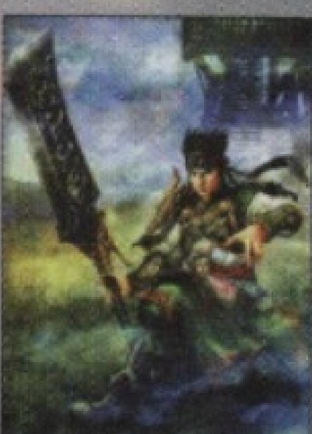
月英

本传模式：五丈原之战蜀军

条件：邓艾出现后2分钟内击破他。开始后即可向北进军，击破郭淮后拿下最西侧的魏军据点，然后就可等邓艾出来，邓艾在到达投石地点前很会跑，快速击破即可。

外传模式：郎君炫耀战

条件：与甄宓接触发生动画后2分30秒内击破曹丕和甄宓。



关平

本传模式：赤壁逃亡战联合军

条件：击破曹仁、张辽、夏侯惇、夏侯渊，以及其他陆续出现的敌援军，等待曹操的脱离点出现。敌援军有贾诩、曹彰、曹洪和荀彧，荀彧出现后曹操的脱离地点出现。

外传模式：麦城之战

条件：开始后7分30秒内击破潘璋、马忠、陆逊3个伏兵。



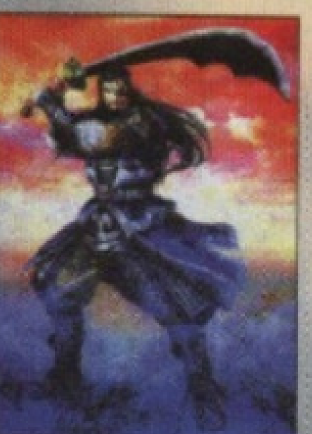
星彩

本传模式：白帝城之战

条件：引发刘禅进军事件，并成功救援义勇兵。当星彩的体力变为红血时，刘禅会进军，接触刘禅阻止他，并带他回到白帝城。义勇兵出现后击破蒋钦等，等马超来到后成功。

外传模式：麦城之战

条件：曹仁出现在1分30秒内击破他。



魏

夏侯惇

本传模式：樊城之战魏军

条件：阻止关羽军发动水计。开始后快速冲向关平，击破关平阻止水计后武器报告出现。

外传模式：献帝争夺战

条件：开始后4分钟内击破李傕、郭汜、张济。建议开始后快速击破郭汜，再击破李傕并保护马车，之后快速击破张济即可。



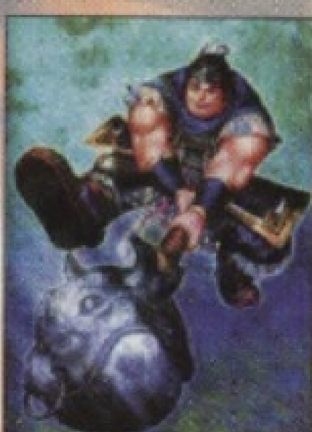
典韦

本传模式：宛城之战

条件：在不远离曹操逃出的城门下，击破前4个到城门附近的工作兵长。等曹操逃出后，一定不要离开城门附近，死守城门击破前4个工作兵长后，等曹操脱逃进行中的信息出现两次后，出现武器报告。这之前一定不能放过任何一个工作兵通过。

外传模式：献帝争夺战

条件：在与袁绍接触出现后动画的1分钟内击破袁绍。由于袁绍作为增援要在开始后12分左右才会出现地图右上方，所以之前行动太快会让马车先到达脱离地点，要注意控制我军的进军速度。



许褚

本传模式：潼关之战

条件：在韩遂投降之前，击破马超、庞德。马超和庞德都会进入觉醒状态，要小心应战。

外传模式：献帝争夺战

条件：在与吕布接触出现后动画的1分钟内击破吕布。击破张济后不久，吕布会出现在地图左下方。



曹操

本传模式：下邳之战曹操军

条件：开始后4分钟内击破张辽、高顺。建议骑马，开始后立刻从左上方绕到下邳城北去击破张辽和高顺。

外传模式：献帝争夺战

条件：开始后2分钟内击破李傕。

夏侯渊

本传模式：赤壁之战曹操军

条件：击破叛变的庞统，然后击破诸葛亮、黄盖。彻底阻止联合军的火计。开始后跟着庞统进军，叛变后快速击破，然后去左下击破诸葛亮，等黄盖出现后再击破他即可。

外传模式：阳平关之战

条件：分别在李严、赵云、张飞登场后2分钟内将之击破。沿着右路一直向北进军即可。

张辽

本传模式：合淝之战魏军

条件：在曹仁增援出现前，亲手击破敌军9个或以上的将领。注意选择合适的线路来击破敌将以节省时间。

外传模式：兖州之战

条件：开始后5分钟内完成对濮阳城的包围。

司马懿

本传模式：陈仓之战魏军

条件：在陈仓城左侧城门和右侧守城兵器被破坏前夺取地图下方的3个敌人兵器供应据点。要注意的是，云梯是不能骑马下去的，建议走下去击破姜维然后抢马来赶时间。

外传模式：新城之战

条件：开始后6分40秒内地图东南、南、西南的3个进入据点，并击破100人。

徐晃

本传模式：长坂之战曹操军

条件：当刘琦军团增援，刘备脱离地点出现后，击破关羽、张飞二人。刘备到达地图左下一定时间后刘琦增援，而刘备会开始撤退。可提前将地图最南面的据点拿下以阻止刘备的逃离。

外传模式：新城之战

条件：在蜀军李严登场前击破邓贤、李辅、申耽、申仪。

张郃

本传模式：街亭之战魏军

条件：夺下两个山麓完成对马谡的包围，击破姜维，当马谡要撤退回蜀军本阵后击破马谡。夺下山麓后，马谡会先固守山顶，3～5分钟之后马谡会决定向蜀军本阵撤退，此时再急追马谡，过早击破是不会出现武器的。

外传模式：阳平关之战

条件：开始后5分钟内内击破杨柏、杨松、杨任、张卫。注意杨柏是杨松的副将。

甄姬

本传模式：合淝新城之战魏军

条件：完成击破300人并回到曹丕身边。

外传模式：郎君炫耀战

条件：与月英接触发生动画后2分30秒内击破诸葛亮、月英。

曹仁

本传模式：赤壁逃亡战曹操军

条件：快速击破陆续出现的联合军追兵，不得出现我军援军接近曹操而引发的对话，发生曹操与关羽见面的剧情，击破孙权。要注意的是击破追兵的速度一定要快，一旦我方增援出现且和曹操发生对话就泡汤，到最后地点刘备会出现阻止曹操。

外传模式：阳平关之战

条件：分别在张翼、黄忠、关羽登场后2分钟内击破。要注意的是，黄忠出来的位置是过不去的，必须等他自己跳下来，击破庞德后关羽出现，但庞德是阳炎化状态，不大好打。关羽会出现地图左下，曹仁初期位置附近。

曹丕

本传模式：五丈原之战魏军

条件：保证曹仁、司马懿的存活，破坏敌人运输线，连弩出现后

全部破坏掉。

外传模式：新城之战

条件：分别在李严、魏延、赵云、马超登场后1分钟内击破。李严出现在右下，魏延出现在最下面中间，赵云、马超出现在左下。



庞德

本传模式：定军山之战魏军

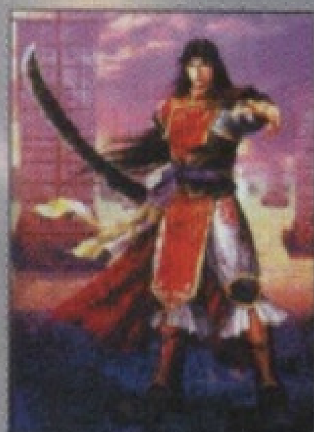
条件：在曹操到达之前击破赵云、关平、魏延，然后击破黄忠。注意黄忠一定要放在最后，而且黄忠会给自己加2倍防御，也会觉醒。

外传模式：冀城之战

条件：分别接近张郃与夏侯渊并在发生动画后的45秒内将其击破。

吴

周瑜

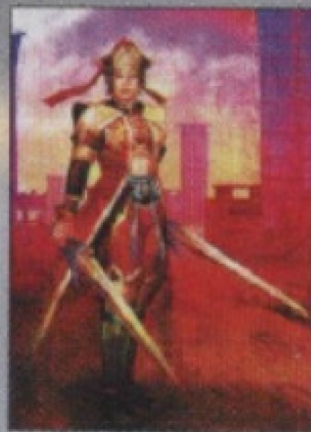


本传模式：吴郡之战孙策军

条件：完全制压秣陵、会稽，击破严白虎、王朗。

外传模式：二乔获得战

条件：方式1，老虎出现后1分钟内不被老虎发现且通过老虎地带；方式2，在孙策击破全部虎使后再出东门，并且在不被老虎发现的情况下顺利通过虎区，但要在10分钟内完成。这是两个不同的方式，方式1可完全凭借自己的能力过去，方式2也可入手，但需花费不少时间。



陆逊

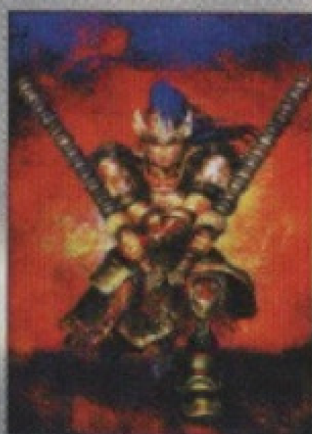
本传模式：白帝城之战吴军

条件：完成我方援军的到来。在月英到来前击破从山道袭击孙权本阵的马超，并击破姜维。封锁地图右下的进入据点，既可保证我方援军到达，又可确保马超奇袭孙权。孙权是阳炎化而且会觉醒。

外传模式：石亭之战

条件：开始后6分40秒之内完成对曹休的包围，让周鲂背离魏军。

太史慈

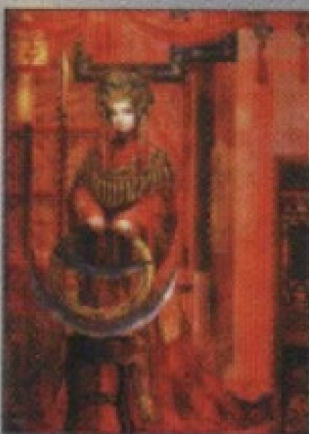


本传模式：吴郡之战联合军

条件：击破被张英引入寨中的孙权，击破周泰；也可一开始就先击破周泰，然后等待孙权中计后再击破他。

外传模式：濡须口之战

条件：开始后6分钟内3次击败张辽。



孙尚香

本传模式：南中侵攻战

条件：引发断桥事件，引发救援孙权事件并成功完成，亲手击破敌援军带来洞主、杨锋和兀突骨，并全灭敌武将。带来洞主出现在地图左下，杨锋出现在地图右侧中央，兀突骨出现在地图左侧中央。

外传模式：石亭之战

条件：开始后5分钟内击破辛毗、夏侯霸、王双，并击破200人。



孙坚

本传模式：汜水关之战联合军

条件：当吕布出现后击破他，正面突破汜水关。注意，吕布出现后不要拖延太长时间，否则吕布要向袁绍进军，那样就无法让武器出现。

外传模式：区星之乱

条件：开始后3分钟内，在西侧的村落沦陷前击破李大目、沙摩柯、张曼成。



孙权

本传模式：赤壁之战联合军

条件：切断曹军与吴军的两个连接浮桥，保证黄盖的存活，保证东南风祈祷成功，让火计成功。

外传模式：石亭之战

条件：将初期魏军除曹休、周鲂和司马懿之外的武将（包括副将）全部消灭。

吕蒙

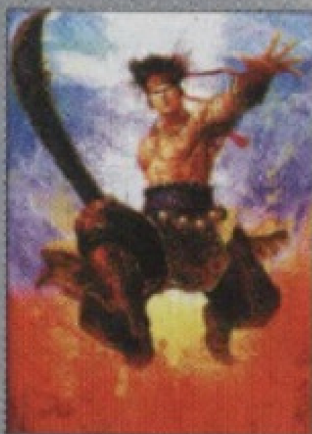


本传模式：樊城之战吴军

条件：让傅士仁、糜芳背叛蜀军，并保证二人存活到击破张飞之后。将二人体力打掉1/3左右他们就会投降，之后要保证他们的存活，当张飞作为敌增援出现后击破张飞，而傅士仁、糜芳没有败走，就会出现武器报告。

外传模式：濡须口之战

条件：开始后3分钟内占领南、东两个攻击据点，并击破夏侯惇。



甘宁

本传模式：夏口之战黄祖军

条件：开始后2分30秒以内击破凌操凌统父子。先击破凌操的话，凌统会变得很难打，可开始后先去击破凌统，再回身击破凌操，一样可获得武器报告。

外传模式：濡须口之战

条件：开始后4分钟内击破曹洪、曹真、曹休，成功发动奇袭。

黄盖

本传模式：黄巾之乱

条件：亲手击破张梁、张宝、张曼成军团的全部主副将。推荐顺序：严政、高升、张梁、程远志、裴元绍、黄邵、张曼成、邓茂、张宝。

外传模式：区星之乱

条件：开始后1分钟内顺利潜入长沙城。难点是第1个侦察兵，最好用弓箭消灭，然后骑赤兔快速从小路冲到城墙并跳入城内。



孙策

本传模式：孙策幻影战

条件：当最后于吉的8个分身出现后，在5分钟内全部

亲手击破。最好先将8个分身都打成很少的残血，然后集中消灭，否则消灭4个分身后，其他分身都变成阳炎化，会浪费时间。

外传模式：二乔获得战

条件：当驭虎者出现后，5分钟之内完成击破所有驭虎者以及太史慈。



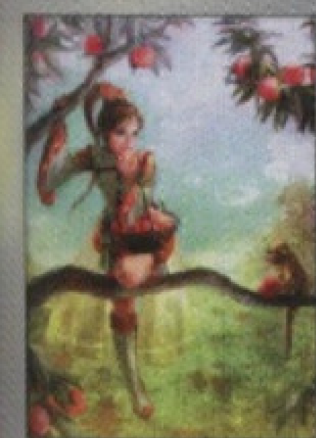
大乔

本传模式：夏口之战

条件：先击破蔡瑁、文聘军，阻止荆州水军的进军；在凌统生存的前提下，击破甘宁。

外传模式：郎君炫耀战

条件：与小乔接触发生动画后，2分30秒内击破周瑜、小乔。



小乔

本传模式：荆州之战

条件：先阻止孙坚中伏事件，在敌增援出现前击破张虎、蒯良、吕公。开始后孙坚就会被黄祖挑衅而追击，一定要在孙坚到达地图左上中伏前击破黄祖。



周泰

本传模式：夷陵之战

条件：火计发动前击破赵云，并帮助朱然顺利发动火计。开始后可先去击破赵云，然后将周围的李严、廖化等人击破以保证朱然可顺利发动火计。

外传模式：濡须口之战

条件：开始后5分钟内夺取西面的攻击据点，并击破徐晃，且达到击破250人。



凌统

本传模式：合淝之战

条件：击破张辽4次，第1次要快速击破，要出现孙权飞马跃过小师桥的动画。张辽第1次出现在小师桥南，第2次出现在地图最北中央据点，第3次出现在地图左下据点，第4次出现在合淝城东门外。

外传模式：濡须口之战

条件：当吕蒙下达压制中央的命令后，在2分钟内击破夏侯惇与徐晃。

其他



貂蝉

本传模式：下邳之战吕布军

条件：成功救援侯成、宋宪，击破刘、关、张三兄弟，击破夏侯渊、夏侯惇。开始后要尽快去救援侯成和宋宪，他们两个撑不多久的。刘备放在最后击破。

条件：分别在1分钟内击破曹洪和夏侯渊。夏侯渊要在开始后10分钟还没有拿下濮阳城时随着曹操一起出现，出现地点在地图中央附近。



吕布

本传模式：常山之战袁绍军

条件：击破1000人。要注意的是，一定留下敌人的一个进入据点，以方便敌人不断出兵。

外传模式：兖州之战

条件：开始后15分钟内击破除曹操以外所有军团长，包括所有增援。要注意的是，曹操及增援是在开始10分钟后才出现，所以初期不能太快。



董卓

本传模式：凉州之战

条件：攻下地图中央全部5个攻击、防御据点，并击破马超、庞德。注意要先拿下5个据点再去找马超、庞德，击破他们的顺序不限。

外传模式：十常侍之乱

条件：张让出现前击破6名十常侍（伪十常侍不计算在内）。



袁绍

本传模式：官渡之战

条件：保证颜良的生存，攻陷白马、延津，并能使井阑架立而且支持到官渡城开门。注意一定要快速击破关羽，否则他遭遇颜良，颜良会直接败走。白马在地图右侧，延津在中央，左侧的据点也可拿

下，从而保证攻城兵器可顺利进发。

外传模式：十常侍之乱

条件：张让出现前击破6名十常侍（伪十常侍不计算在内）。



张角

本传模式：黄巾之乱黄巾军

条件：保证我方包括副将在内的全部初期武将存活的情况下，完成帮助张梁洗脑孙坚军，帮助张宝洗脑曹操军，帮助张曼成军完成落石3个事件。快速洗脑的方式是让张梁、张宝身边没有敌人，所以一定要在祭坛上帮助他们清理敌人。

外传模式：道术书争夺战

条件：开始后5分钟之内击破孙坚、曹操、刘备的幻影。进入外城后幻影出现，孙坚出现在西侧，曹操出现在南侧，刘备出现在东侧。



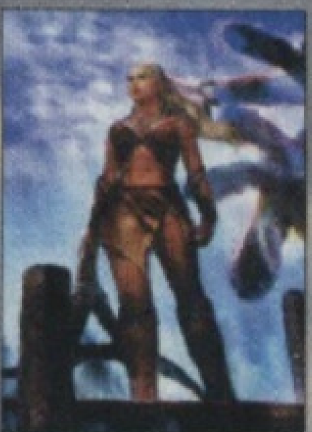
孟获

本传模式：南中平定战

条件：在祝融生存的前提下击破魏延、黄忠和月英。要注意月英周围有不少虎战车。

外传模式：南中决战

条件：开始后12分钟内击破许褚、徐晃、孙礼、夏侯霸、夏侯威、文聘、曹真和曹仁。曹仁的出现是不得封锁地图右侧的魏军进入据点。



祝融

本传模式：南中侵攻战

条件：不完成断桥事件，然后击破开始后17分钟左右出现的敌增援甘宁和蒋钦。切记不要过于接近地图中央偏北的桥。

外传模式：南中决战

条件：占领中央广场后5分钟内击破夏侯威、夏侯霸、文聘、贾逵。注意后面的贾逵的刀车部队作为增援出现在北面。



左慈

本传模式：虎牢关之战

条件：击破吕布。注意和吕布对战时不能逃跑，而且必须亲手击破吕布。

外传模式：道术书争夺战

条件：开始后5分钟内完成击破300人。

全部贵重品入手方式

所有的贵重品道具除了玉类道具之外，都没有任何难度的限制就可去拿。玉类道具要求在困难或修罗难度下达成相应条件才会发现。贵重品同样在无双模式、自由模式或外传模式下有两种不同的拿法。

玉类道具

炎玉

本传模式：汜水关之战联合军

条件：开始后2分钟内击破200人，用左慈来打非常简单。

外传模式：道术书争夺战

条件：开始后3分钟之内击破3个太上老君的守门幻影。

冰玉

本传模式：官渡之战袁绍军

条件：开始后在关羽撤退前击破曹丕。建议开始后直接冲向曹丕。

外传模式：祁山之战

条件：当撤退失败后，在许褚登场前全灭魏军将领。

阴玉

本传模式：五丈原之战魏军

条件：在诸葛亮死前击破姜维。建议开始后直接冲向姜维。

外传模式：葭萌关之战

条件：开始后5分钟内击破马超两次，让马超归顺。

阳玉

本传模式：五丈原之战蜀军

条件：开始后5分钟内击破甄宓、曹仁和许褚。

外传模式：阳平关之战

条件：开始后5分钟内击破庞德。注意庞德不是初期敌人，要突破到阳平关门口才会出现。

马镫类道具

赤兔蹬

本传模式：常山之战袁绍军

条件：开始后5分钟内击破刘备、关羽、张飞。关、张两人是刘备的副将，要先击破，击破3个人的时间要在1分钟之内。

外传模式：兖州之战

条件：亲手封锁地图上的5个攻击、防御据点并击破300人。

的卢蹬

本传模式：成都之战刘备军

条件：引发张任伏兵后1分钟内击破张任。伏兵可由玩家引发，也可由庞统引发。

外传模式：楼桑村救出战

条件：开始后快速解救3个村落。

飞电蹬

本传模式：官渡之战曹操军

条件：开始后5分钟之内亲手击破颜良、文丑。

外传模式：献帝争夺战

条件：夺回献帝的马车后在4分钟内不出现任何关于献帝马车的不良信息。

绝影蹬

本传模式：凉州之战联合军

条件：胡轸、张济登场后的45秒内击破2人，注意此2人同时在地图两端出现，要想在时限内将其打倒，一定要装备赤兔马，另外选低难度也能保证成功率。

外传模式：冀城之战

条件：开始后2分钟内打开冀城的3个城门且不击破让任何一个敌将，开始后5分钟内封掉全据点并击

破300人。

象蹬

本传模式：南中之战南蛮军

条件：开始后5分钟内击破张梁、张宝和波才，且敌人没有进入地图左下本阵。

装备类道具

孙子兵法

本传模式：赤壁之战曹操军

条件：击破黄盖后再击破逃跑中的诸葛亮。开始后先击破周瑜可让黄盖提前出现。

外传模式：区星之乱

条件：开始后5分钟内击破300人。

发破传书

本传模式：虎牢关之战董卓军

条件：颜良、文丑援军出现前击破孙坚、刘备、曹操和公孙瓒。

外传模式：石亭之战

条件：击破徐晃、许褚，200人，且让陆逊发动火计。

护卫心得

本传模式：关羽千里走单骑

条件：开始先击破张辽，然后击破前3关的守将和徐晃。

外传模式：十常侍之乱

条件：开始后立刻救出被包围的何进，保证何进的生存。

神气环

本传模式：凉州之战

条件：救援被孤立的张梁后，快速击破作为增援出现的马超。

外传模式：葭萌关之战

条件：开始后5分钟之内击破200人。

真乱舞书

本传模式：定军山之战蜀军

条件：在曹操到来前击破夏侯渊。

外传模式：区星之乱

条件：亲手击破除区星外的敌人全部主、副将。

真空书

本传模式：合淝新城之战吴军

条件：开始后5分钟内击破曹仁。

外传模式：二乔获得战

条件：左慈出现后1分钟内击破之。

净炎火矢

本传模式：冀州之战袁绍军

条件：龙卷风发动后，在赵云登场前，先击破张宝、张梁，再击破守卫祭坛的裴元绍。

外传模式：汉水之战

条件：赵云防守本阵失败或黄忠奇袭失败后击破徐晃。

铁甲手

本传模式：汜水关之战联合军

条件：在曹操军出现前击破孙坚。

外传模式：麦城之战

条件：吕蒙发出夹击命令后击破韩当，并在命令发出后3分钟内击破甘宁。

虎轮

本传模式：南中争霸战孟获军

条件：开始后1分钟内让3个驭虎者从战场消失。最保险的方式是直接击破3个驭虎者。

外传模式：二乔获得战

条件：用孙策走小乔路线，或用周瑜走大乔路线，然后在开始后8分钟内击破周泰。

背水护符

本传模式：街亭之战蜀军

条件：在马谡生存的前提下，先击破增援的许褚，之后在3分钟内击破司马懿。

外传模式：汉水之战

条件：徐晃破坏吊桥后击破徐晃。

无双铠

本传模式：南蛮平定战南蛮军

条件：虎战车事件后，在6分钟内击破全部7辆虎战车。

外传模式：冀城之战

条件：在夏侯渊要到达战场的传令出现前击破张郃，并且击破180人。

百草丸

本传模式：合淝新城之战魏军

条件：击破孙韶、蒋钦、潘璋和两部冲车，内城城门不得被破坏。

外传模式：郎君夸耀战

条件：开始后7分钟内击败其他3对夫妇至少1次。

白虎秘石

本传模式：合淝之战吴军

条件：分别在徐晃、夏侯惇增援出现后1分钟内击破。

外传模式：濡须口之战

条件：开始后8分钟内击破徐晃、夏侯惇、曹仁和张辽。张辽要击破3次。

玄武秘石

外传模式：新城之战

条件：开始后2分钟内击破城外的邓贤、李辅、申耽、申仪，并击破80人。

飞龙甲

外传模式：祁山之战

条件：撤退任务失败后，先击破戴陵、费耀、夏侯霸，再击破张郃。

乱舞极书

外传模式：麦城之战

条件：击破1000人。

冰结冻矢

外传模式：阳平关之战

条件：开始后5分钟内破坏全部石像。

吸气甲

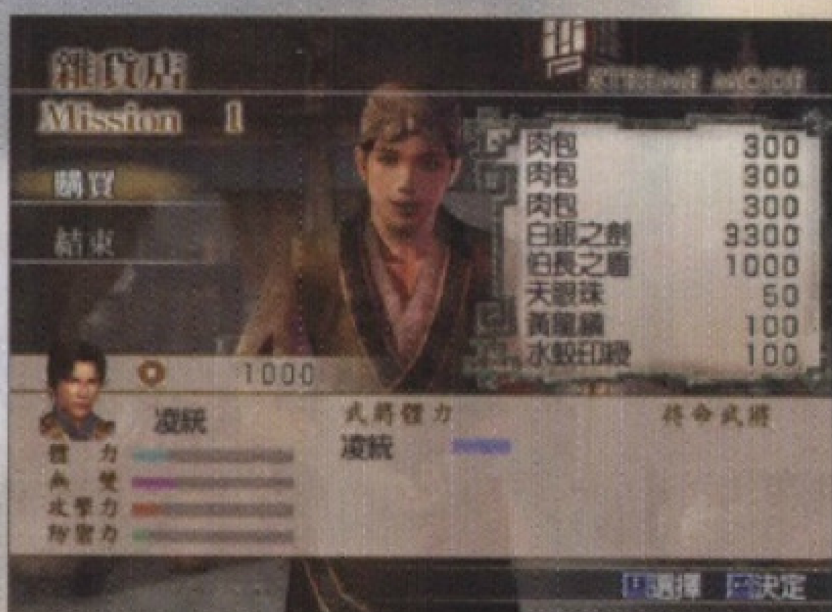
外传模式：十常侍之乱

条件：4次击破盗贼头。注意不要去主动击破十常侍，当献帝马车出现后，守在马车附近。

馒头袋

外传模式：葭萌关之战

条件：开始后3分钟内击破杨昂、杨松、杨任。



修罗模式里武将能力归零

神兽蹄

外传模式：南中决战

条件：击破许褚后3分钟内击破徐晃。

修罗模式全解析

修罗模式最早出现在PS2版《真·三国无双3——猛将传》，并在PS2版《真·三国无双4——猛将传》中得到了进一步完善。在修罗模式中，武器可根据玩家自己的需要和习惯进行锻造，并可成为LV4武器，同时还有11种专有道具可使用。称号系统的加入可让玩家在游戏时体会更多乐趣，更丰富的任务也可让玩家有了更多的选择，游戏的难度会随着关卡的增加而逐渐递增，直到最后成为修罗难度。修罗模式是没有关数限制的，只要玩家所控制的角色没有阵亡就可一直继续下去，或者玩家在修罗模式中选择终了，也会结束修罗模式。可以说修罗模式是354S的一大亮点。

1.开始修罗模式

修罗模式开始时，武将的能力都是初始化的，不论你在无双模式或外传模式中把武将练到何种程度，在修罗模式里都会还原为初始能力，而武将的武器也会是初级兵器。修罗模式开始后可选择战场，战场是随机的，会有简单的概况介绍和武勋换金率。杂货店表示进入战场前可先到杂货店购买回复道具、装备、劝诱武将、接获任务等，这些都需要消耗金钱。而锻造屋则是用来强化武器的地方，玩家可根据自己的需要来增加武器的基本攻击力，或增加武器所附加的能力，改变武器的重量。随着消耗的铁数量的增加，武器的级别也会增加。铁的获得一是在战场上，二是通过击败敌将获得。在游戏后期还会出现传说的锻造屋，在这里玩家还可给武器增加进化攻击、属性等（修罗模式没有玉，所以武器属性只有在传说的锻造屋里才有可能获得）。不过，有的特殊关卡是没有商店或锻造屋的。离开商店或锻造屋后就会进入战场。

2.任务和过关结算

战斗开始后，在战场上有可能随机遇到任务，例如会要求送信给某武将，击破某特定敌将，解救某武将，救援村落，袭击村落，救援商人，袭击宝物库等。完成任务后会得到相应的功勋或道具。每关都有要求击破的敌总帅，只要在关卡时间结束前击破总帅就可过关了。过关后会进行结算，某些被击破的敌将会成为自己的副将（注意：副将满员后将无法成为副将，只能放掉以获得赎金），功勋会根据关卡本身的换金率换成金钱。铁可在战场上的箱子、坛子里获得，击败敌将也会获得。每过一关后可选择保存记录，记录保存后会离开修罗模式回到主选单，之后再次进入修罗模式可继续进行。当玩家要结束修罗模式时，可选择终了。

3.建国战和建设度

修罗模式开始后，在第10关可进行建国战。如果选择不建国的话，在以后每5关还会出现一次建国提示，直到选择建国后才会不再出现。建国后每5关可选择侵略战或防御战，胜利后会提高统一度，一次20，100为MAX，到MAX后则会天下一统。天下一统后仍可继续玩下去。建国之后在商店会随机遇到护卫职业商人的任务，任务顺利完成后建设度加1。随着建设度的增加，过关后会有以下不同的效果。

建设度LV2：过关后金增加。

建设度LV3：每关过后铁增加。

建设度LV4：每5关自动获得名马镫，假设是36关自动获得名马蹬，那么在41关之前将名马蹬用掉就好。

建设度LV MAX：出现疗养所，每关过后回复体力20左右，对休息的武将效果很好。

4.称号系统

称号系统是修罗模式里的新元素，主要根据玩家的游戏进程和善恶

度在修罗模式结束时给予评价。

真三国无双：天下统一并且51关以上。

鬼神：持第4武器战死，未统一，邪恶。

一骑当千：持第4武器战死，未统一，善良。

皇帝：天下统一且善良。

霸王：天下统一且邪恶。

酒池肉林王：全部副将为女副将，至少3个，未统一。女将也会得此称号。

美周郎：部下有2名异性副将向自己求爱，未统一。副将跟随超过一定关数后会告白，约15关左右。建国战救援副将可不用15关。用女将也能得到此称号。

稀代之好汉：有3名同性武将跟随15关以上，并告白表示忠诚。

孤高之英雄：无任何副将结束，未统一。

大食之好汉：曾买过大量肉包子，未统一。

财货之王：持有5万钱以上。

大德：未统一，非常善良。

乱世之奸雄：未统一，非常邪恶。

名将：6关以上，善良。

勇将：6关以上，邪恶。

未完之大器：2到6关之间。

同时满足多个称号的条件时，以排列靠前的优先。

可提高善良的行为有：打山贼，救商人，保护村庄，寻虎。

可提高恶名的行为有：抓获打山贼时遇到的女将，袭击村庄，击破义民兵，寻虎不还。

5.杂货店

在杂货店内可购买的物品列表：

肉包：全员回复体力50，初期300。价格随着购买数量和次数的增加而增加。

华佗膏：回复体力至全满，初期2000。价格会随着购买数量和次数的增加而增加。

剑、盾：会有+1、+2、+4、+8几种，不会涨价。

驮马镫：初期50，可骑马开始游戏，价格会随着购买数量和次数的增加而增加。

水蛟印绶：每杀50人得100功勋，可累计增加功勋。功勋的多少还决定了通过换金率获得金钱的多少。

商人护卫书：护卫商人过关得1000功勋，另外商人会高几率送特殊道具。

职人护卫书：护卫职人过关后建设度升1，最高MAX（LV5）。

名将劝诱：可雇佣副将，能力为初始值，价格不等。

神丹：本关攻防能力上升，有真空书和真乱舞书效果。

点心、大点心：增加体力上限。

神珍铁枷：本关中攻防能力下降，过关得1000武勋。

于吉仙酒：增加无双上限。

黄龙镇：关卡时间延长5分钟。

天眼珠：能发现伏兵和隐藏的输送兵长。

猛虎秘石：每击破100人攻击力+1。

活身书：每击破100人防御力+1。

6.锻造屋

锻造屋可改造的武器能力如下：

重量：300铁

体力：300铁，最高改至20。

无双：180铁，最高改至20。

攻击：280铁，最高改至20。

防御：260铁，最高改至20。

马术：160铁，最高改至20。

无增：320铁，最高改至20。

蓄力：240铁，最高改至20。

弓术：160铁，最高改至20。

移动：200铁，最高改至20。

特殊攻击：1000铁，改造后不会再次出现。

属性（4种）2000铁，可反复改造。

7.专有道具

名马镫：骑乘名马开始战斗。会从飞电、赤兔、的卢、绝影中随机获得。

修罗丹：开始后3分钟击破100人后回复200体力。

罗刹丹：每击破50人，回复50体力。

火神丹：无双增加量上升，相当于活丹20。

觉醒丹：每杀50人就出觉醒印。

虎玉：攻击力上升，效果同于白虎牙。

龙玉：防御力上升，效果同于玄武甲。

红莲甲：打出的剑、盾翻倍，都是+2、+4、+8的。

神弓甲：效果同于弓术，附带无双铠效果。

连携甲：可提高副将的防御力。

风神甲：可提高移动速度，效果同于神速符。P

横跨欧非亚的神秘之旅——泰坦任务

TITAN QUEST

■游侠创作室 奥杰（本刊特约作者）

说到《泰坦任务》，就让人不禁想起《暗黑破坏神2》。与其说二者颇为相似，倒不如说前者在模仿后者。虽然《泰坦任务》将游戏情节变成神话之旅，地点也换成古希腊、古埃及、古巴比伦和古中国，但它依旧延续着属性、技能、魔法和破坏等模式。好在《泰坦任务》努力摆脱模式的束缚，力求从不同角度演绎全新的风貌。比如，独特的世界观和不同民族风格的场景能让玩家在战斗中游历昔日世界上的各大文明古国。同时，凭借着相当不错的画面表现和成熟的游戏系统，尽管稳定性有所欠缺，并且无法随机产生地图导致场景重复，但8种职业加上复合职业带来的特殊能力却足以让玩家贯穿游戏始终，玩个痛快。《泰坦任务》应该是近期非常值得一试的优秀ARPG，尤其是那些仍在默默等待着《暗黑破坏神3》的玩家更不应该错过。

精品 总评 8.2

制作	Iron Lore
发行	THQ
载体	DVD×1
类型	动作角色扮演
语言	英文
环境	Windows 2000/XP

文化、包容性：8.5　上手精通：8.0　画面：8.5　音效：8.5　创新：7.5　剧情：8.0

配置要求
CPU：Pentium 4 2GHz
内存：512MB
显卡：64MB以上
硬盘：5GB

序言


初来乍到，激活重生泉水

泰坦巨神，先于万神之神宙斯的神灵，被宙斯打败之后，囚禁于永恒的监狱中。可是，有一天，泰坦巨神妄图从牢狱中逃脱出来，将复仇的怒火发泄到崇拜宙斯的人类身上。一个是万神之神，一个是远古巨神，二者势同水火，必将通过一场恢弘的战斗，争夺主宰世界的权利。令人意想不到的是，你，一个非神族的人类英雄，竟然担负起拯救人类的重担。在横跨远古世界的漫长旅途中，追踪泰坦巫师的足迹，力图永远禁锢泰坦巨神，让人类免遭灾难。从帕台农神庙，到克诺塞斯迷宫，到大金字塔，到巴比伦空中花园，你必须消灭各种威胁人类的可怕怪物和神秘怪兽，人类的命运放到了你的手中……



第一章 希腊之旅

故事梗概

眼看着你的同伴惨遭怪物荼毒，泰坦巨神已将魔爪伸向了崇拜宙斯的人类。于是，你决定不惜一切代价寻求再次囚禁泰坦巨神的方法。

驾舟来到海勒斯村，发现村庄正在遭受半兽人的攻击。帮助村民消灭怪兽后，村长狄俄墨德斯让你前往斯巴达地区，请求雷奥尼德斯将军派遣援军支援海勒斯村，以免村庄再受怪物袭击。在斯巴达人的营地中，你先通过了将军卫兵布拉塞达斯的考验，消灭了帕雷纳山谷中的半人马首领内萨斯，然后见到将军。雷奥尼德斯将军答应派遣军队支援海勒斯村，但对于怪物的来源，他让你前往麦加拉向他的老朋友泰门请教如何觐见德尔菲神使，从而了解怪事的来龙去脉。

在麦加拉，执政官泰门告诉你，要想觐见神使，必须到通往德尔菲的荷里特斯山口拿到神圣橄榄枝作为祭品。于是你勇敢地穿过翡翠岛海岸，杀死强大的独眼巨人，赶到荷里特斯山口附近的奥利弗树林，消灭蜘蛛女王阿拉克尼，拿到神圣橄榄枝。将神圣橄榄枝进献阿波罗神殿的神使后，他告诉你：要想找出怪物肆虐的原因，需要穿过巴那塞斯洞穴寻找答案。于是你穿过德尔菲附近的巴那塞斯洞穴，进入巴那塞斯山中，发现了一个怪物的军营。从军营上部的流浪者海拉斯口中得知，这群怪物的首领是戈尔贡族的梅杜莎、斯塞诺和尤里安勒。于是你进入德尔菲洞穴，将3个怪物首领杀死，与出现的神秘女人飞燕交谈，了解到野兽和怪物是被泰坦族的巫师召集而来，如今巫师带领着它们正前往雅典。

你星夜兼程，穿过德尔菲洞穴和雅典山道，赶到雅典城外，发现雷奥尼德斯将军已提前到达。由于怪物的侵袭，斯巴达人损失惨重，并且传闻巫师已进入内城。你冲入内城，从广场上的凯洛斯口中得知，怪物是从雅典卫城帕台农神庙下面的墓穴中冒出来的，如果不能及时消灭它们，雅典城很快将被攻陷。刻不容缓，你从雅典卫城进入雅典陵墓，一路向下，杀到第五层，在一扇华丽的石头大门后面与亡灵阿莱斯特展开激战。将亡灵消灭后，与哲人费哲斯交谈，了解到怪物的骚动是泰坦族精心策划的，泰坦巫师妄图混水摸鱼，制造更大的混乱，从而帮助泰坦巨神统治世界。如今，巫师已向克里特岛的克诺塞斯出发，企图摧毁人类与神沟通的远古神器。哲人请你立刻赶往克里特岛，阻止巫师的邪恶计划。



干掉半兽人首领



消灭攻击马匹的半兽人

走出陵墓，来到码头，搭乘艾尔萨克狄斯的船前往克里特岛。攀登特莱登山脊到达克诺塞斯宫殿，进入著名的米诺斯迷宫，先打倒牛头怪米诺陶诺斯，然后与泰坦巫师麦格莱塞尔斯进行决战。然而，巫师被打败了，但远古神器还是被破坏了。为了能让神听到人类的呼唤，凯洛斯让你前往埃及，向伊姆荷泰普打听有关远古神器的事情，于是你乘坐凯洛斯的船直奔罗哈克提斯。

流程路线

一、陷入混乱的村庄（Troubled Village）

Road to Helos（海勒斯之路）：下了船，与Corythus交谈，然后朝东南方走。与Timaeus交谈后进入麦地，杀死正在攻击马匹的半兽人。接着继续前进，杀死村庄门口的怪物，进入Helos。

Helos（海勒斯）：与左肩垂下一块红布的村长Diomedes交谈，升级主线任务，他让你去消灭怪物的头领萨满法师。朝北面走，过桥，离开Helos。

Helos Farmland（海勒斯农田）：向北走，干掉农场中的怪物，然后继续向北走，进入Helos Woods。

Helos Wood（海勒斯森林）：一直向北走，找到萨满法师，将其消灭，返回Helos。与Diomedes交谈后，前往斯巴达营地。

操作指南

1.普通

数字键1～9、0：技能/药水快捷键
R：使用生命药水
E：使用能量药水
W：改换武器　　C、I：角色窗口
Q：任务窗口　　S：技能窗口
M：地图窗口　　G、Esc：游戏菜单
H：教学指南　　L：使用传送石
Shift：站在原地攻击目标
空格：暂停

2.物品

Alt：显示地面上的物品（非破损物品）
Z：显示地面上的所有物品
X：显示地面上的物品（非普通物品）

3.视角

鼠标滚轮：放大/缩小
小键盘数字1：最大化
小键盘数字2：默认大小
小键盘数字3：最小化
小键盘数字0：居中（地图窗口下）

4.多人

P：队伍窗口　　T：交谈窗口

二、战争中的斯巴达人（Spartans at War）

从Helos的东南出口进入Laconia（拉哥尼亚），向前走，遇到Nicostratus。

支线任务：恐怖的强盗（Monstrous Brigands）

与牧羊人Nicostratus交谈，得知他在回家的路上遭到怪物袭击，伙伴Tellis被怪物抓走，带到附近的一个洞穴中。顺着道路向东走，发现一个半兽人跑入洞穴。追进去，消灭洞穴中的怪物，找到Tellis，得到奖励。离开洞穴，前往前面的重生泉水（Rebirth Fountain）。顺着道路向北走，进入森林。提示：支线任务奖励物品为正常难度下获得，史诗难度和传奇难度下获得的物品价值有所提高。

Laconia Woods（拉哥尼亚森林）：森林中有很多乌鸦，注意不要吸引太多敌人。否则非常危险。顺着东北面的小路前进，来到岔路口，向东走，发现被烧毁的民房。

支线任务：流氓（The Cornered Man）

接近民房，发现一个人正在遭到半兽人的攻击。将怪物全部消灭，与Lycus交谈，得到奖励。

继续向北走，经过重生泉水，进入Laconia Hills（拉哥尼亚丘陵）。

Laconia Hills：在山脚下遇到Euphadimus，他说村子遭受病灾，自己出来寻找药物。虽然找到了药物，但道路被怪物拦住。Euphadimus请你帮助消灭怪物，打通道路。

支线任务：耽搁的药物（Medicine Waylaid）

上山，将半兽人头领以及其他半兽人全部杀死，然后告诉Euphadimus，得到奖励。



野猪和乌鸦的袭击

返回山上，朝着东北方向前进，与Theages交谈，得知他女儿的嫁妆被怪物抢走。

支线任务：丢失的嫁妆（The Lost Dowry）

朝着小地图上的红点前进，进入洞穴，杀死带着光环的怪物，拿到被抢的嫁妆。将项链带给Theages，得到奖励。

返回到山路上，朝西北方向走，经过重生泉水，过桥。

Spartan Road（斯巴达之路）：这个地区有很多骷髅怪物。靠近它们时，它们会从地面上冒出来，因此行进时一定要小心。朝着东北方向走，来到岔道口，向西走，然后向北转，进入军营。

Spartan War-Camp（斯巴达军营）：与Brasidas交谈之后，向东走，离开营地，前往Pellana Valley。

支线任务：远古战争（The Ancient of War）

在离开营地之前，与Euthycles交谈，得知他的老友Hippias迷路了，他请你代为寻找老友。

Pellana Valley（帕雷纳峡谷）：向东走，进入半兽人营地，消灭敌人，向北走，找到半人马首领。从远处看，他似乎一个人在游荡，但发动攻击之后，将会出现很多半人马，需要格外小心。

支线任务：远古战争

在半兽人营地和半人马首领之间，向东走，找到坐在石头上的Hippias，告诉Euthycles，得到奖励。

返回营地，告诉Brasidas自己已打败了半人马首领。与Leonidas交谈，他让你前往Megara，向他的老朋友Timon打听如何觐见Oracle of Delphi。

三、神谕（The Words of the Oracle）

从营地出来，经过打败半人马的地方，向北走，进入高地。



凶狠的半人马首领



丑陋的蜘蛛人

小提示

1.游戏开始时，背包似乎不够用。不过随着游戏的进行，完成一些任务，可得到更多背包。

2.虽然游戏没有随机地图，但每次读取进度时，所有怪物将重新出现，宝箱也会刷新。

3.有些NPC需要对话两次才能升级任务或得到奖励物品。

4.每个角色至多能掌握两类技能，2级时学会一种，8级时学会另一种。

5.对付成群怪物时最好靠近距离自己最近的怪物，然后跑开。这样将只有一两个怪物追过来。不要使用弓箭或魔法攻击，否则会被附近的所有怪物发现。

6.虽然游戏没有随机地图，但宝箱（例如骨头堆和沉船残骸）和神殿通常是在某些地点随机出现的，每次读取进度时地点都不相同。

7.小地图上的绿点代表商人，黄点代表普通NPC和任务NPC，紫点代表传送口，粉点代表重生泉水，红点代表洞穴。

职业称号

游戏开始时，玩家无法选择职业，需要根据游戏过程中所学技能来决定自己的职业。每次升级后可得到3点技能值，用以学习各种技能。游戏中一共有8种基本技能，分别是风暴掌握、大地掌握、作战掌握、灵魂掌握、防御掌握、自然掌握、狩猎掌握和盗贼掌握。玩家必须先学会基本技能掌握，才能继续学习此种技能树中的其他技能。不过，每个角色只能学习8种技能掌握中的两种。尽管如此，不同技能组合也能造成很大的战斗差异，同时单一技能掌握和两种技能掌握搭配都可让角色获得相应的职业称号。以下是各职业技能组合可获得的职业称号。

1.风暴掌握（Storm Mastery）
* 单一职业：Stormcaller（风暴召唤者）
* + 大地掌握：Elementalist（元素使）
* + 作战掌握：Thane（领主）
* + 灵魂掌握：Oracle（神使）
* + 防御掌握：Paladin（游侠）
* + 自然掌握：Druid（德鲁伊）
* + 狩猎掌握：Sage（圣人）
* + 盗贼掌握：Sorcerer（魔术师）

2.大地掌握（Earth Mastery）
* 单一职业：Pyromancer（操火者）
* + 作战掌握：Battlemage（战斗法师）
* + 灵魂掌握：Conjurer（妖术师）
* + 防御掌握：Juggernaut（主宰者）
* + 自然掌握：Summoner（召唤师）
* + 狩猎掌握：Avenger（复仇者）
* + 盗贼掌握：Magician（魔法师）

3.作战掌握（Warfare Mastery）
* 单一职业：Warrior（战士）
* + 灵魂掌握：Spellbreaker（破法者）
* + 防御掌握：Conqueror（征服者）
* + 自然掌握：Champion（勇士）
* + 狩猎掌握：Slayer（屠杀者）
* + 盗贼掌握：Assassin（刺客）

4.灵魂掌握（Spirit Mastery）
* 单一职业：Theurgist（巫师）
* + 防御掌握：Spellbinder（演说家）
* + 自然掌握：Soothsayer（占卜者）
* + 狩猎掌握：Bone Charmer（亡灵巫师）
* + 盗贼掌握：Warlock（术士）

5.防御掌握（Spirit Mastery）
* 单一职业：Defender（防御者）
* + 自然掌握：Guardian（保护者）
* + 狩猎掌握：Warden（看守者）
* + 盗贼掌握：Corsair（海盗）

6.自然掌握（Nature Mastery）
* 单一职业：Wanderer（流浪者）
* + 狩猎掌握：Ranger（护林者）
* + 盗贼掌握：Illusionist（幻术师）

7.狩猎掌握（Hunting Mastery）
* 单一职业：Hunter（猎人）
* + 盗贼掌握：Brigand（强盗）

8.盗贼掌握（Rogue Mastery）
* 单一职业：Rogue（盗贼）

Spartan Highlands（斯巴达高地）：一直向北走，经过重生泉水。闯过怪物营地之后，向东走，进入Mycenean Ruins（麦森尼恩废墟）。


水怪魔法师的闪电魔法

Mycenean Ruins：避开东北面的废墟，以免遭到更多不死怪物的攻击。向北走，经过重生泉水，进入树林。

Spartan Woods（斯巴达森林）：朝着西北方向走，经过半兽人营地，顺着小路向北走，进入Village of Tegea。

支线任务：有毒的泉水（The Poisoned Spring）

与重生泉水旁边的Olorus交谈，得知此处泉水被污染，他请你调查原因。向西北走，进入Tegea Forest。朝着西南方向前进，经过水塘，向西北走，与Pegaea交谈，得知洞穴中的蜘蛛制造毒素污染了水源。进入洞穴，一直向西北走，杀死带着光环的蜘蛛，告诉Pegaea，得到奖励。


邪恶王子战士的攻击力不俗

朝着村庄东北方向走，前往Arcadia（阿卡迪亚）。

Arcadia：先朝着西北方向走，然后向北走，穿过树林，进入Megara Bluffs（麦加拉断崖）。

Megara Bluff：朝着东北方向走，经过重生泉水，然后闯过怪物营地，向北走，进入Megara Coast（麦加拉海岸）。

Megara Coast：顺着海岸向西北走，然后转向西南，进入Megara（麦加拉）。

City of Megara（麦加拉城）：向北走，与Timon交谈，升级主线任务，并且得到一个支线任务。

支线任务：合适的祭品（A Proper Offering）

与Timon交谈，他让你将祭品交给阿波罗神殿前的侍者，但需要到达Helicos Pass才能完成。


邪恶王子法师的魔法攻击不容小视

支线任务：海难消息（News of a Shipwreck）

与Antor交谈，得知一艘船只由于海妖的歌声而遇难。如果你找到船只残骸，可留下全部物品。不过，需要到达Halcyon Coast才能完成。

支线任务：骷髅袭击者（Skeleton Raiders）

与Nireus交谈，得知一些平民被骷髅袭击。骷髅藏身在Old Eleusis的远古洞穴中，那里游荡着3个邪恶王子的亡灵，必须消灭它们。不过，需要到达Kerata Forest才能完成。

从北面的出口离开城镇。

Megara Outskirts（麦加拉郊外）：顺着北面的小路进入森林。



Kerata Forest（克拉塔森林）：向北走，经过火把，进入树林。向东经过NPC之后，顺着道路向北走，进入Old Eleusis（老艾留西斯地区）。

支线任务：骷髅袭击者

在Old Eleusis，朝着东北方向走，进入Ancient Ruins（古代废墟）。先后干掉洞穴中的3个邪恶王子亡灵，得到奖励。

朝着西北方向前进。

Halcyon Coast（翡翠岛海岸）：向西北走，遭到独眼巨人的攻击。如果无法打败独眼巨人，尽力向西跑，然后向北走，经过火把。

支线任务：海难消息

从火把处向北走，转弯之后，向南走，消灭鬼魂，打开箱子，拿到物品。

返回转弯处，前进到岔路口，然后向北走，经过重生泉水。接着朝西北方向走，经过火把，来到下一个地区。

Boetia（波提亚）：从重生泉水向西北走。穿过怪物营地之后，向北走，过桥。

Ambrossos Farmland（安姆伯洛索斯农田）：过桥之后，朝着西北方向走，发现茅屋，转向东北，与半人马Chiron交谈得知他的魔弓被女妖抢走。

支线任务：善良的半人马（The Good Centaur）

向北走，过桥，进入Chiron's Grove（树林）。一直追着女妖打，将其杀死，得到魔弓（Chiron's Bow），然后交还给Chiron。

从Chiron向西走，过桥，进入Village of Ambrossos（安姆伯洛索斯村）。

支线任务：铁匠大师（A Master Blacksmith）

与Admetus交谈，他让你前往Lower Delphi拜访一个出色的铁匠。不过，需要到达Lower Delphi才能完成。



可怕的独眼巨人

支线任务：丢弃的货物（Goods Abandoned）

与Asimides交谈，得知一些货物被骷髅劫持，他请你找回货物。不过，需要到达Helicos Pass才能完成。

整顿之后，从西北面的出口离开村庄。

Helicos Valley（荷里特斯峡谷）：朝西北方向走，穿过怪物营地，过桥。

Helicos Pass（荷里特斯通道）：来到重生泉水前，与Eurytimus交谈，升级支线任务。

支线任务：合适的祭品

从重生泉水向东北走，在第二个路口向西转。在小地图上发现任务标记之后，朝着标记走过去，杀死蜘蛛，点击Olive Branch，得到神圣橄榄枝。然后返回重生泉水，顺着西南面的小路一直向下走。

支线任务：丢弃的货物

在道路转向东北之前，穿过树林向西南走，找到箱子，得到奖励。

接下来朝东北方向走，过桥，经过重生泉水，继续向东北走，进入沼泽。

Phocian Swamp（弗西恩沼泽）：一直向东走，进入下一个地区。

Lower Delphi（下德尔菲）：朝东北方向走，不要过桥。

支线任务：铁匠大师

继续向东北走，与Termerus交谈，得到奖励。

回到桥边，过桥。

Crisaeos Falls（克里萨奥斯瀑布）：向东走，经过重生泉水，然后朝东南方向走，穿过怪物营地，进入下一个地区。

Delphi Highlands（德尔菲高地）：这里有两条路，一条通向南面，另一条通向东南。朝东南方向走，转弯之后继续向前，到达Delphi（德尔菲）。

City of Delphi（德尔菲城）：一路杀到城里，找到重生泉水。

支线任务：伤心的寡妇（The Grieving Widow）

从重生泉水向南走，与Iodame交谈，得知她的丈夫被怪兽杀害，她请我为她的丈夫报仇。不过，需要到

达Parnassus Caves才能完成。

支线任务：合适的祭品

从重生泉水向北走，与Astyoche交谈，得到奖励。

现在进入寺庙，与Oracle交谈。

四、怪物的来源（The Source of the Monsters）

来到地图上的蓝色标记前，向东南走，离开德尔菲。

Parnassus Foothills（巴那塞斯山麓）：朝东南方向前进，穿过火把，向南走，进入洞穴。



杀死蜘蛛女王，勇夺神圣橄榄枝

Parnassus Caves（巴那塞斯洞穴）：朝东北方向走，经过重生泉水，向东南走，然后转向东北，离开洞穴。

支线任务：伤心的寡妇

从洞口向北走，杀死怪兽，告知Iodame，得到奖励。

Parnassus Hinterlands（巴那塞斯高地）：洞口外面是重生泉水。从泉水向南走，穿过Cephesus Woods，返回到Hinterlands。继续朝东南方向走，转弯之后，过桥，经过另一个重生泉水，然后向东走，穿过石桥，进入Lower War-Camp（军营下部）。

Lower War-Camp：一直向东走，到达Upper War-Camp（军营上部）。

Upper War-Camp：从Hylas身边向东北走，经过重生泉水。这个地区有很多怪物，大多数是不死怪物，需要小心应付。从泉水向东北走，穿过一些台阶，进入洞穴。

Pythian Caves（达尔菲洞穴）：朝东北方向走，穿过巨大的木门，遭到3个Gorgon女妖的攻击。将女妖逐个消灭后，穿过打开的大门，与飞燕交谈，然后朝西北方向走，经过重生泉水，从出口离开。

五、雅典之战（The Battle for Athens）

Athenian Passage（雅典通道）：洞口外面有一个商人和重生泉水。朝着东南方向走，转弯之后，经过另一个重生泉水，然后过桥。

Kephisos Valley（凯菲索斯峡谷）：过桥之后一直向北走，与Pausanias交谈，得知他们抓住一个巨人，但无法对付，请你帮忙消灭巨人。

支线任务：废墟陷阱（Trapped in the Ruins）

巨人非常难对付，建议18级以上再来进行任务。杀死怪物之后，与Pausanias交谈，得到奖励。

支线任务：失踪的斯巴达人（Spartans Lost）

与Isarchus交谈，得知一支队伍前往雅典打探情况，但一直没有消息。他请你寻找队伍的下落。不过，需要到达Monster Encampment（怪物营地）才能完成。

从废墟向东走，过桥。

Monster Encampment：朝西北方向走，来到岔路口。

支线任务：失踪的斯巴达人

在岔路口向北走，进入Athens Marsh（雅典沼泽）。朝东北方向前进，与Eryx交谈，然后告知Isarchus，得到奖励。



遭到半兽人围攻

Monster Encampment：正如地名所示，这里有很多怪物，因此行进要格外小心，不要一次招引太多怪物。从重生泉水向西北走，经过怪物营地，转弯之后，朝着另一个重生泉水前进。

Athenian Battleground（雅典战场）：从重生泉水向北走，穿过树林，进入麦地。向东北走，穿过麦地，然后向南走，经过路障，与Leonidas交谈，进入Athens（雅典）。

六、普罗米修斯的命令（The Order of Prometheus）

City of Athens（雅典城）：朝东北方向走，靠近台阶，与Kyros交谈，然后登上台阶，进入下一个区域。

Acropolis（雅典卫城）：向上走，经过重生泉水，一直朝东北方向前进，进入The Parthenon。

The Parthenon（帕台农神庙）：向东北走，下台阶，到达陵墓。

Athens Catacombs（雅典陵墓）：一直杀到地下第五层，与亡灵激战。这个敌人非常难对付，经常召唤骷髅鬼魂帮助它战斗。消灭亡灵之后，向东北走，与Phaedrus交谈，然后离开陵墓。

Athens Docks（雅典码头）：向西南走，来到码头，与飞燕交谈，升级主线任务。而后与Isarchidas交谈，乘船来到克里特岛。从海滩向西北走，进入村庄Village of Herakleion。

七、迷宫之下（Under the Labyrinth）

支线任务：医者（Xanthippus the Healer）

与Hippocoon交谈，得知村子中流行疾病，但医生躲进山里。他请你帮忙寻找医生。不过，需要到达Tritons Ridge才能完成。

支线任务：不死暴君（The Undead Tyrant）

与Diotimus交谈，得知以前统治此地的暴君复活了，他请求你消灭暴君。不过，需要到达Tritons Ridge才能完成。

整顿之后，从东北面的出口离开村庄。

Herakleion Highlands（赫拉克里恩村高地）：一直朝着西北方向走，穿过石桥，向西南走。

Omphalion（奥姆哈里恩）：从重生泉水向西南走，转弯之后，向西北走，穿过石桥。

Tritons Ridge（特莱登山脊）：过桥之后，朝东南方向前进。

支线任务：医者

在道路转弯之前，向南走，与洞穴外面的Xanthippus交谈，然后进入洞穴。向东走，杀死蜘蛛，拿到医生的法杖。将法杖交给Xanthippus，得到奖励。

转弯之后，朝西北方向走，经过几个帐篷，向西走，来到桥边。

支线任务：不死暴君

向北走，下台阶，进入洞穴，杀死骷髅暴君，完成任务。

接下来，过桥。

Kairatos Bluff（凯拉拖斯断崖）：从重生泉水向北走，过桥，经过另一个重生泉水和一个商人，然后向东北走，到达宫殿。

Knossos Palace（克诺塞斯宫殿）：向西北走，几次转弯之后，穿过宫殿庭院，进入迷宫。


怪物龇牙怒吼


挑战不死怪物头目


马上就要打倒牛头怪大王了


泰坦巫师的魔法攻击

Minaon Labyrinth（米诺斯迷宫）：尽管迷宫曲折，但道路并不复杂，以重生泉水为标记，很快就能找到出口。穿过华丽的大门，与牛头怪进行激战。由于房间里面有一些机关，最好将牛头怪引到门边，这样不会被机关伤害。不过，牛头怪血多防高，需要花费不少力气才能打败它。干掉牛头怪之后，向西北走，进入下一个房间，准备与Telkine战斗。

Room of the Conduit（连通室）：战斗之初，Telkine身前有一道火墙，使你无法接近他。同时，他复活房间四面的石头雕像，向你发动攻击。将石像摧毁之后，火墙消失。这时全力冲向Telkine。经过恶斗，将其消灭，随后与Kyros交谈。

八、众神的愚昧（The Blindness of the Gods）

离开Kyros，与Apollodorus交谈，乘船前往埃及。



第二章 埃及之旅

故事梗概

来到埃及，在罗哈克提斯见到伊姆荷泰普，得知埃及同样遭到怪物和野兽的袭击。为了能让众神知道人类遭受的苦难，伊姆荷泰普建议你到罗哈克提斯的图书馆寻找有关祈祷卷轴的文献，以便能举行古老的祈祷仪式，与众神进行心灵沟通。

来到图书馆，尽管图书馆长已被莫名的灾难吓得神志不清，但你仍旧从图书馆的档案室中找到了祈祷卷轴。离开罗哈克提斯，带着祈祷卷轴前往塞斯村附近的普塔神庙，伊姆荷泰普可在寺庙中举行祈祷仪式召集众神。可是来到神庙，发现寺庙已被毁。据神庙侍者苏提称，泰坦巫师前一天摧毁了寺庙，幸好伊姆荷泰普成功逃脱，他将在尼罗河上游的孟菲斯城与你会合。

赶到孟菲斯，见到伊姆荷泰普，他说要想完成祈祷仪式，还需要平衡之手和混乱之眼。为此，你必须赶快找到这两件不可或缺的宝物。于是从孟菲斯城的斯芬克斯之门出去，来到吉萨高原，进入大斯芬克斯像，打败法老卫兵，拿到平衡之手。接着，从孟菲斯城的棕榈叶之门出去，穿过法新沙漠，来到法新绿洲，进入阿图姆神庙，杀死蝎子王尼海伯克，得到混乱之眼。将平衡之手和混乱之眼交给伊姆荷泰普，原以为能召唤众神拯救人类，没想到祈祷仪式竟然失败了。


毒蝎的攻击

如今，人类只有依靠自己的力量了。伊姆荷泰普认为泰坦巫师破坏各地神庙是为了寻找某样东西。现在，埃及只剩下一处遗迹得以幸存，就是国王之谷中的拉姆西斯之墓，泰坦巫师一定去往那里。

从孟菲斯城的底比斯之门出去，穿过底比斯，到达国王之谷。这里有很多陵墓，拉姆西斯之墓位于山谷的西侧。进入陵墓，在墓穴深处找到泰坦巫师阿克提欧斯。杀死巫师，拿到一块刻着奇怪文字的石碑。带着石碑来到底比斯的赛特神庙，伊姆荷泰普已赶到，他发现石碑上刻画的是巴比伦空中花园中的马杜克神庙。这个神庙中供奉着泰坦巨神曾使用过的克隆那斯镰刀。为了阻止泰坦巨神得到自己的武器，你必须赶往巴比伦的马杜克神庙。从伊姆荷泰普手中接过不朽权杖，用它可打开哈特谢普苏特神庙中的传送门，瞬间，你将到达巴比伦的空中花园。

流程路线

City of Rhakotis（罗哈克提斯城）：向西北走，与Imhotep交谈。

支线任务：祖传宝物（The Family Heirloom）

与重生泉水旁边的Anherru交谈，得知他的家传宝剑被怪物偷走，他请你找回宝剑。在城镇贫民区中杀死怪物，将宝剑带给Anherru，得到奖励。

向西北走，经过重生泉水旁边的大门。到达一座方尖石塔后，向东北走，然后转弯向西走，经过一座巨大的雕像，进入图书馆。

Rhakotis Library（罗哈克提斯图书馆）：向西北走，与馆长Neb-


打败圣甲虫


鸟怪的侵袭


砍翻鳄鱼人

ka-n-ra交谈，然后穿过房门，进入档案室。

Library Archives（图书馆档案室）：几次转弯之后，到达下一层。

Library Vault（图书馆拱顶）：杀死档案室深处的圣甲虫，拿到卷轴，然后顺着楼梯向上走。

Hathor Basin（哈索尔盆地）：从重生泉水向西北走，到达下一个地区Wadjet Canyon（瓦德杰特峡谷）。

支线任务：传说怪兽（The Beast of Legend）

进入峡谷时，向西北走，与商人Seba交谈，得知峡谷洞穴中有一只巨大而古老的蝎子。一直朝西北方向前进，来到桥边，向东北走，进入洞穴，杀死蝎子，得到奖励。

回到桥边，过桥。

Nile Floodplain（尼罗河涝原）：一直向北走，到达Village of Sais（塞斯村）。

支线任务：尼罗河农夫的困境（Plight of the Nile Farmers）

与重生泉水西面的Nedjemib交谈，得知农民一直受到鳄鱼人的袭击。来到村庄西面，杀死河流沿岸的所有鳄鱼人，然后告知Makara，得到奖励。

接下来从商人处向西北走，到达寺庙。与Thuti交谈后，朝西北方向前进。

The Lower Nile（尼罗河下游）：向西北走出很长一段距离，停在靠近水坑的地方。

支线任务：普罗米修斯的包围（A Promethean Surrounded）

在前进途中，经过废墟向西走，然后转过岩石向北走，杀死一群怪物，与Inen交谈，得到奖励。

从水坑处继续向西北走，到达下一个地区。

Memphis Outskirts（孟菲斯郊外）：向西北走，穿过谷地，来到Memphis城门口。

支线任务：卑微（Lowest of the Low）

从城门口向东北走，与Merab交谈，他请求你消灭乞丐区的怪物。进入Beggars Quarter，消灭全部Shadowstalker，然后告知Merab，得到奖励。

现在，进入Memphis。

Memphis Plaza（孟菲斯广场）：向西北走，在水塘边，将卷轴交给骆驼旁边的Imhotep，升级主线任务。

九、祈祷（The Invocation）

支线任务：大祭司的请求（The High Priest's Request）

与Zazamankh交谈，得知他需要胡夫金字塔中法杖。不过，需要到达Giza Plateau才能完成。

支线任务：失踪的兄弟（The Missing Brother）

与Tathari交谈，得知她的弟弟为了召唤远古守护者抗击怪物，前往家族墓穴，至今没有音信，她请你寻找弟弟。不过，要到达Giza Plateau才能完成。

离开Imhotep，向东北走，打开Gate of the Sphinx。

Outer Giza（外吉萨地区）：向东走，经过重生泉水，来到下一个

地区。

Gize Plateau（吉萨高原）：向东走，来到传送口跟前。

支线任务：失踪的兄弟

从传送口向东走，进入坟墓。在坟墓深处，先与大门旁边的Unas交



狼人法师带着木乃伊冲了过来

谈，然后打开大门，杀死里面的远古守护者。接着再次与Unas交谈，然后告知Tathari，得到奖励。

从传送口向东南走，前往大斯芬克斯像。

支线任务：胡夫的诅咒（Khufu's Curse）

在前往大斯芬克斯像途中，转弯找到Pyrid of Khufu。与金字塔外的牧民交谈，得知一些怪物冲进了金字塔，他请求你杀死怪物。进入陵墓，向前走，发现道路分成3个方向。一直朝着东北方向走，杀死狼人，完成任务。

支线任务：大祭司的请求

在岔路口，向东南走，在最里面的房间中拿到权杖。将权杖带给Zazamankh，得到奖励。

The Great Sphinx（大斯芬克斯）：进入大斯芬克斯像，在墓穴深处，消灭4个石像卫兵，拿到Hand of Balance，然后返回Memphis。与Imhotep交谈之后，打开北面Gate of the Palm（棕榈叶之门），离开城镇。

Artisan's Quarter（工匠区）：从重生泉水一直朝着东北面方向前进，进入下一个地区。

Desert Waste（沙漠荒地）：一直朝着东北方向走，经过一些帐篷，找到重生泉水。

Sobek Plateau（索伯克高原）：一直朝着东北方向前进，到达下一个地区。

Canyon of Isis（伊希斯峡谷）：一直向北走，到达下一个地区。

Fayum Desert（法新沙漠）：朝着东北方向前进，在岔路口向东走，进入Fayum Oasis（法新绿洲）。

支线任务：商队的悲哀（Caravan Woes）

与传送口旁边的Pa-neb交谈，得知商队在沙漠中遭到沙漠强盗的抢劫。从东北面的出口进入沙漠，向北走，找到沙漠强盗，杀死强盗首领，然后告知Pa-neb，得到奖励。

支线任务：隐藏的宝物（A Hidden Treasure）

与商人旁边的Asri交谈，得知沙漠中隐藏着宝物。进入沙漠，向北走，进入坟墓。将怪物全部杀死，拿到隐藏的宝物。整顿之后，从东北面的出口离开。

Temple of Atum（阿图姆神庙）：朝东北方向走，登上狭长的斜坡。打开大门之后与蝎子王激战。将其杀死后，拿到Eye of Chaos，然后返回Memphis。在Gate to Thebes（底比斯之门）前将Eye of Chaos和Hand of Balance交给Imhotep，升级主线任务。

十、埃及的泰坦巫师（A Telkine in Egypt）

打开Imhotep身后的Gate to Thebes，向西北走，过桥，经过重生泉水，到达下一个区域。

The Upper Nile（尼罗河上游）：朝西北方向前进，在岔路口向西走，找到重生泉水。

Thebes Outskirts（底比斯郊外）：从重生泉水向西北走，经过废墟，然后穿过两座巨大的雕像，进入下一个地区。

Temple of Seti（塞特神庙）：整顿之后向东北走，经过神秘家，朝着外面的重生泉水走。

支线任务：堕落的祭司（The Corrupted Priest）

与Amen-nahte交谈，得知大祭司挺身反抗泰坦巫师，没想到被泰坦巫师变成怪物，他请你消灭被变成怪物的大祭司。从重生泉水向东走，来



大战蝎子王




泰坦巫师的魔法气势惊人

到Meretseger Ridge，进入坟墓，杀死石雕卫兵和大祭司，然后告知Amen-nahte，得到奖励。

Highland Pass（高地通道）：一直朝着东北方向走，经过重生泉水，向东走，跑下斜坡。

Place of Truth（真实之地）：先向东走，然后转向北面，到达Valley of Kings（国王峡谷）。

Valley of Kings：朝着西北方向走，经过商人、传送口和重生泉水。从重生泉水向西北走，转弯之后，进入Tomb of Ramses（拉姆西斯陵墓）。

Tomb of Ramses：在墓穴深处找到Telkine，这个家伙不但召唤墓穴卫兵，还不断克隆自己。好在克隆出来的影子并不像真身那么厉害。杀死Telkine之后，拿到Cuneiform Tablet，然后返回Temple of Seti。向西北走，再次与Imhotep交谈，然后从西北面的大门出去。

十一、克隆那斯的镰刀（The Sickle of Kronos）

Hatshepsut Path（哈特谢普苏特通道）：朝着西北方向走，经过重生泉水，转弯之后，登上斜坡，进入寺庙。

Temple of Hatshepsut（哈特谢普苏特神庙）：一直朝着寺庙深处前进，穿过墙壁上的洞口，进入下一个地区。

Hall of Prometheus（普罗米修斯大厅）：一直朝东北方向走，在墓穴深处找到Sand Wraithlord。一番激战之后，杀死鬼魂，点击Eternity Altar，打开传送口。



TITAN QUEST 第三章 东方之旅

故事梗概

在哈特谢普苏特神庙中杀死沙漠梦魇后，将不朽神杖放到永恒祭坛上。蓝光闪过，开启传送门，你踏上东方之旅。

来到巴比伦的空中花园，从神之侍者扎叶尔口中得知，泰坦巫师正在试图强行闯入马杜克神庙，看来事态极为严重。一路狂奔进入马杜克神庙，在第四层打败怪兽奇美拉，没有找到镰刀，却发现受伤的飞燕。原来泰坦巫师提早一步抢到了镰刀，并且打伤飞燕，从东面划墙而走。穿过破开的墙壁，来到巴比伦城郊，听农夫厄帕说泰坦巫师带着怪物前往了丝绸之路。顺着泰坦巫师的足迹一路追踪下去，丝绸之路上的工人密那米和长城上的将军文松都提到见过泰坦巫师，而且志丹村的村民范野还确定泰坦巫师已进入了长安城。

来到长安城郊，先是听平民环月提到一个女人正在城中等你。及至进入城中，发现那个女人就是飞燕。根据她调查的情况来看，泰坦巫师的目的极有可能是救援被众神打败并且关押的泰坦巨神。如今你必须前往翡翠宫，向黄帝讲明事情的来龙去脉，因为他知道泰坦巨神被关押的地方。

据说，翡翠宫位于白雪皑皑的齐云山，坐落于泾河谷西面，常人无法进入。可是事态紧急，也只好全力一搏了。离开长安城，进入琼芭竹林，到达宾县村后，渡河进入泾河谷。从泾河谷向西行进，攀登齐云山，杀死远古火牛，到达翡翠宫。黄帝根据目前的情况判断，泰坦巫师的目标是泰坦巨神泰丰。想当初，众神杀死所有泰坦巨神，只留下最为强悍的泰丰，将他关押在一座大山的监狱中，希望通过漫长的关押使其屈服。如今看来，这个做法是错误的，带来了意想不到的祸患。泰丰的关押地位于长安城附近的武少山，你必须及时赶到监狱，阻止泰坦巫师的行动。

从翡翠宫后面的通道进入泾河湿地，然后返回长安。向飞燕打听武少山所在，原来它位于长安城郊外远古森林的边上。来到远古森林之门，英雄靳苛解除大门上面的封印。一路向东行进，穿过远古森林，到达武少山。进入山中洞穴，经过黑曜石大厅，找到泰丰的监牢。可是泰丰已被泰坦巫师解救，并且前往了奥林匹斯山顶。于是你不得不在消灭第三个泰坦巫师欧迈诺斯之后，迅速赶往奥林匹斯山顶。


俯瞰空中花园


三头怪物喷吐火焰

来到奥林匹斯山顶，面对着小山一样的泰坦巨神泰丰，你打起12倍的精神，一番殊死战斗之后，巨神倒在人类的脚下。此时，万神之神宙斯出现，向你表达了深切的敬意。从此，

人类的命运不再掌握在神的手中，而是紧紧把握在自己手里。

流程路线

Gardens of Babylon（巴比伦空中花园）：来到巴比伦，先与Zakir交谈，然后顺着空中花园中的长街找到Temple of Marduk。

Temple of Marduk（马杜克神庙）：进入寺庙，一直杀到第四层，遭遇3头怪兽。另外，房间中还有4个霜冻陷阱。先摧毁陷阱，然后对付怪兽。3头怪兽中间的头会喷火，其余的两个头一个啮咬，一个施放闪电。经过一番激战后，杀死怪兽，然后穿过前面的房门，与飞燕交谈。

十二、搜寻镰刀（Hunt for the Sickle）

穿过墙壁上的洞口，来到外面。

Babylon Outskirts（巴比伦郊外）：来到重生泉水前与西南面的农民Appa交谈，然后朝着木桥走过去，发现一个人被一群怪物追赶。

支线任务：毁灭的种子（The Seeds of Destruction）

与逃跑的Immeru交谈，得知农田被怪物糟蹋，他请你消灭怪物。进入谷地，将怪物全部消灭，然后告知Immeru，得到奖励。

过桥，穿过谷地，向东南走，经过火把，进入下一个地区。

Parthian Highlands（帕提亚高地）：朝东北方向走，过桥，向北走，穿过另一座桥，到达下一个地区。

The Silk Road（丝绸之路）：与两个NPC交谈后，一路朝东北方向前进。

Bactrian Woods（大夏森林）：顺着道路走，过桥后向北走，然后转弯向东行进，进入下一个地区。

Amdo Region（阿姆多地区）：向北走，到达Shangshung Village（上顺村）。

支线任务：巨大的雪人（A Gargantuan Yeti）

与Pasang Do-ma交谈，得知一个巨大雪人出没于山洞中。不过，需要到达Tsongmo Ice Cavern才能完成。

支线任务：山中的神秘（Mystery in the Mountains）

与Kilu Tem-ba交谈，得知附近的怪物攻击村落，他的儿子失踪了一段时间，他请求你帮忙寻找儿子。不过，需要到达Chumbi Valley才能完成。

整顿好之后，从村庄出来，过桥。

Natu La Pass（那图拉通道）：向东走，转弯之后，过桥，朝着东北方向前进。穿过另一座桥之后，进入下一个地区。

Natu La Ridge（那图拉山脊）：顺着道路向前行进，来到岔路口，向东走。


这些怪物看起来真像食人恐龙


巨人竟然能够跳跃攻击


冰精灵让人不寒而栗

支线任务：陷入麻烦的商队（Caravan in Trouble）

一群冰精灵正在追赶一个商人。跟上去，杀死全部冰精灵，然后与商人交谈，得到奖励。如果杀死冰精灵之后还无法与商人交谈，那么进入洞穴，找到一些带着光环的冰精灵，杀死它们，然后与商人交谈。

继续顺着道路向北走，经过火把，进入下一个地区。

Amdo Region（阿姆多地区）：顺着道路向前走，经过火把，进入下一个地区。

Chumbi Valley（春碧村）：翻山越岭，顺着道路前进，来到桥边。

支线任务：山中的神秘（Mystery in the Mountain）

不要过桥，向北走，穿过树林，来到一个寺庙跟前。与Ang Tshe-ring交谈，升级任务。从他这里向东北走，过桥，进入洞穴。洞穴里面有四五个怪物，等级比较高，战斗比较困难。杀死怪物之后，告知Ang Tshe-ring，升级任务。任务的下一个部分需要到达Tsongmo Peak才能完成。

过桥，顺着道路前进，再次登上雪山。

Tsongmo Peak（松莫山顶）：

经过火把之后，向北走。

支线任务：山中的神秘

与Da-wa Phu-ti交谈，升级任务。进入洞穴，向西北走，从另一个洞口出去。杀死怪物头目之后，告知Kilu Tem-ba，得到奖励。

接下来从Da-wa Phu-ti处向东走，进入另一个洞穴。

Tsongmo Ice Cavern（松莫冰窟）：一直杀到洞穴深处，找到巨大雪怪。

支线任务：巨大的雪人（A Gargantuan Yeti）

这个雪怪非常强大，物理攻击力惊人，很难对付。另外它还会冰冻呼吸，能将你冻住。如果不想完成这个支线任务，可直接从它身边跑开。打败雪怪后向东北走，离开洞穴。

Khantai Mountains（可汗山脉）：向东走，经过重生泉水，然后穿过火把，进入下一个地区。

Orkhan Valley（奥坎峡谷）：先向东走，接着向北走，然后向东走。

Outer Mongolia（外蒙古）：从重生泉水顺着道路前进，经过火把，进入下一个地区。

Mongolian Plateau（蒙古高原）：向北走，来到重生泉水前。向东走，经过一些房子，从北面的道路出来。在岔路口，向东走，绕过树林，继续顺着道路向东北行进。下山之后，顺着道路向东南走。

Village of Guanzhong（关中村）：看到房子之后，放慢脚步，尽量逐个吸引怪物。这里有一个怪物头目，伤害力很大，需要小心对付。

支线任务：孩子和猛禽（The Child and the Raptor）

在村庄中向东走，与Chang Er交谈，得知猛禽威胁到她和女儿的安全。向东走，杀死Raptor，然后告知Chang Er，得到奖励。

向东南走，离开城镇，然后继续顺着道路前进。

The Great Wall（长城）：登上长城，朝东北方向行进。

支线任务：大鹏的难题（Peng Problems）

与Zi Chan交谈，得知长城上怪物作乱，但他们无法应对，请求你帮忙消灭怪物。顺着长城向前走，消灭大鹏头目和其他大鹏，然后走到长城尽头，告知Bai Li Xi，得到奖励。

Shaanxi Province（陕西省）：从长城下来，顺着道路向东南走，过桥。

Village of Zhidan（志丹村）：在村庄中，与Fan Ye交谈，升级主线任务。


巨大雪怪可不好对付


遭到虎人的围攻


长城之上激战大鹏

支线任务：富人收藏家（The Wealthy Collector）

与Lu Buwei交谈，得知他想得到Jingyang Woods洞穴中的宝物。不过，需要到达Jingyang Woods才能完成。

支线任务：林中潜行者（Stalker in the Woods）

与Bao Er交谈，得知一只巨大的怪兽经常在Jingyang Woods（泾阳森林）中出没。不过，需要到达Jingyang Woods才能完成。

整顿之后，离开村庄。

Jingyang Woods：顺着道路前进，进入一片树林，发现一些火把。

支线任务：绝望的教训（A Lesson in Despair）

从火把处向北走，发现Yao Li遭





到怪物围攻。将怪物全部消灭，与Yao Li反复交谈，得到奖励。

支线任务：林中潜行者

从Yao Li处向东南走，杀死巨大的怪兽，得到奖励。接着，从Yao Li处向东走，过桥，来到重生泉水前。

支线任务：富人收藏家

从重生泉水向北走，进入洞穴。杀死洞穴里面的所有蜘蛛，打开箱子，拿到Jade Figurine，然后带给Lu Buwei，得到奖励。

从重生泉水顺着河流向东走，过桥，然后继续顺着河流向东北走，穿过另一座桥，进入下一个地区。

Shaanxi Fields（陕西旷野）：顺着道路向北走。在岔道口，向东走。转弯之后，向北走，到达下一个地区。

Chang'an Outskirts（长安郊外）：与Haun Yue交谈，升级主线任务。随后，朝着东北方向走，过桥，进入长安。

City of Chang'an（长安城）：进城之后，向东北走，与飞燕交谈。

十三、Journey to the Jade Palace

支线任务：皇帝的兵马俑（The Emperor's Clay Soldiers）

与Ma Feibai交谈，得知秦始皇陵墓中的兵马俑复活了。来到宫殿，遭遇一群Terra Cotta和一个Terra Cotta Sorcerer。不过，Terra Cotta Sorcerer不停使用瞬移术逃跑。一路追击，来到王座跟前，杀死Terra Cotta Sorcerer，与秦始皇的灵魂交谈，然后告知Ma Feibai，得到奖励。

支线任务：大批兵马俑（Terra Cottas at Large）

与Wai Zhen交谈，得知大批兵马俑在城内游荡。城内士兵不敢与兵马俑战斗，他请你帮忙消灭兵马俑。城中的兵马俑分别置身于几扇大门后面，将它们全部消灭干净之后，告知Wai Zhen，得到奖励。

整顿之后，从重生泉水向东南走，穿过破墙，出城。

Chang'an Farmland（长安农田）：朝着东南方向前进，经过茅屋，进入下一个地区。

Quinba Bamboo Forest（琼芭竹林）：朝着东南方向走，来到两个火把前。

支线任务：休息的将军（A General in Repose）

与火把旁边的Rang Ju交谈，得知他的武器丢落于洞穴之中。向东南走，进入洞穴，在东北角的箱子中拿到丢失的武器，完成任务。

接着，朝着西南方向走，从另一个出口离开洞穴。朝着东南方向行进，到达下一个地区Village of Binxan（宾县村）。

支线任务：隐士魔法师（The Hermit Mage）

与Xiao Yishan交谈，得知Jinghe River Valley中隐遁着一个强大的道士。不过，需要到达Jinghe River Valley才能完成。

整顿之后，过桥，进入下一个地区Jinghe River Valley（泾河谷）。

支线任务：瀑布之后（Behind the Waterfall）

过桥之后一直向东南走，与房前的Liu Xu交谈，得知他的祖先安葬于洞穴之后，但怪物占据了洞穴，他无


力敌兵马俑巫师


通天之路


原来黄帝就是穿着黄色长袍的皇帝

法祭祀祖先，请求你帮忙消灭怪物。朝着西南方向走，进入洞穴，消灭带着光环的怪物，然后告知Liu Xu，得到奖励。

从桥边一直朝着西南方向走，穿过另一座桥，然后顺着道路向南走。经过村庄，从西南出口顺着河流向西南走，转向东边之后，发现一条瀑布。

支线任务：隐士魔法师

从瀑布向南走，杀死一些Tigerman。得到奖励。

接着，从瀑布向西走，经过两个火把，进入下一个地区。

Qiyun Ascent（齐云山坡）：顺着道路向前走，过桥，来到一个重生泉水前。

支线任务：三姐妹（Three Sisters）

与重生泉水旁的Yi Shan交谈，她请你寻找居住在Jinghe Wetlands的姐妹。不过，需要到达Jinghe Wetlands才能完成。

继续顺着道路前进，穿过另一座桥，然后一直向西走，上山。

Mount Qiyun（齐云山）：一路登山，在山顶杀死疯狂的火牛，然后进入Jade Palace。

The Jade Palace：与黄帝交谈，升级主线任务。

十四、武少山下（Under Wusao Mountain）

最简单的方法是使用传送石返回长安。不过，如果使用传送石返回长安，则无法完成三姐妹支线任务。

支线任务：三姐妹

进入黄帝东北面的通道，一路杀出去，来到Jinghe Wetlands（泾河沼泽）。朝东北方向走，在房子旁边找到Li Hua。与她交谈之后，向东走，在另一处茅屋跟前杀死Tigerman。多次与Ru Zhao交谈，然后告知Li Hua，得到奖励。

回到长安，从铁匠处向东南走。看到粉树之后，向东北走。与Jing Ke交谈，打开大门，朝着东北方向走，穿过墙壁。

Forest of the Ancients（远古森林）：一路向东走，经过洞穴（不必进入），向西北走。穿过枯木桥之后，向北行进，经过火把，进入下一个地区。

Wusao Barrens（武少荒地）：上山，向东走，来到传送口前。从传送口向北走，进入洞穴。

Wusao Caverns（武少洞窟）：进入洞穴，一路向着洞穴底层前进。

The Obsidian Halls（黑曜石大厅）：从滚烫的熔岩旁边经过，一路杀向洞穴深处。找到Telkine之后，经过激烈搏杀，将其杀死。



熔岩恶魔的样子实在可怕



泰坦巨神口喷熊熊烈焰



在紫色光芒中，泰坦巨神化为尸骨

十五 奥林匹斯（Olympus）

穿过东北面的传送口。

Lower Olympus（奥林匹斯山下部）：一路杀向山顶，留心对付牛头怪和独眼巨人，它们的攻击力非常强大。

Olympus Summit（奥林匹斯山顶）：来到山顶，与Typhon进行决战。他的火焰攻击能造成致命伤害，并且他还会施放闪电和吸血。周围有6座神坛，不要忘记充分利用神坛的帮助。经过一番惊心动魄的搏杀之后，你最终打败了Typhon，游戏结束。



双周回眸

事件：网游实名可能年内启动

在传出网游防沉迷系统可能于年内强制执行这一消息的同时，国家新闻出版总署署长龙新民7月底在上海举行的中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛上透露，有关网游实名制的认证方案也在进行完善工作，计划于今年第四季度在所有网游中实行。据悉，实名制在细节上包括3个系统：一是注册系统，玩家需提供身份信息；二是面向社会的查询系统，家长可查询到孩子在玩哪些游戏及其在线情况；三是认证系统，将与公安部门配合对注册信息进行认证。一旦发现使用虚假身份注册的用户，将会对玩家级别、经验值、道具等进行清零处理。舆论认为，实名制在规范网游市场、保护虚拟财产等领域可起到积极的推动作用，但在实施中势必会遭遇诸多难题。与此同时，网游防沉迷系统在是否取消对成年玩家的限制等焦点问题上的处理方式也尚不明朗。

关键词：过劳

"过劳"这个词以前属于那些工作狂式的白领，现在则成了舆论讨伐网络游戏的罪状之一。近日又见报道，黑龙江省哈尔滨市的大三学生程某放暑假没有回家，而是选择了做一名游戏代练来积攒新学年的学费。不料在7月28日，他在连续玩了2天2夜网游后突然昏倒在电脑前，送到医院后经诊断是由于过度劳累诱发的脑出血。据报道，这名学生家境贫寒，平时省吃俭用。从去年冬天开始利用课余时间在代练公司兼职，今年暑假则做了全职代练，没想到过度劳累最终让他突发重病。

小虾：事实上我很欣赏这篇报道的立论角度，这篇文章里提到了代练这个灰色职业以及代练公司处于法规监管之外的真实处境，虽不是什么新鲜观点，倒也十分中肯。你可以感受到的是一个愿打一个愿挨的无奈现实，而不是凭感觉去妖魔化些什么。

人物：丁贝莉

ChinaJoy总是善于制造游戏之外的新闻。丁贝莉，这个本来默默无闻的小姑娘，却因为在ChinaJoy的展场里做了几日完美时空的Show Girl而一举成了目前最受网民关注的焦点人物。即使有潘玮柏、李贞贤等一干明星出现在活动现场，也丝毫没有抢走她在网民中的人气。据说已经有游戏公司在和她接洽合作事宜，如果成功，这可能会是本次ChinaJoy留给今后的深刻记忆之一。



小虾：如果你不知道一款网游是怎么红起来的，你可能就不会明白这样的网络红人是怎么被造就的。编辑部里，以某记为首的追捧派和以某编为首的不解派正在激烈地论战着……

声音：打败日本人？

"我们的《航海世纪》在韩国已经打败了《大航海时代Online》，我相信我们在中国当然更能打败日本人。"游戏蜗牛总经理石海在谈及《大航海时代Online》引进国内的影响时显得豪气干云。



小虾：石总的话听起来颇有从民族大义出发的意味，然而即使不提"打败"这样的字眼，《航海世纪》也赢得了先机。我们现在最期待的是，《大航海时代Online》到底何时可以玩到？

新作：《魔剑》？《魔剑2》？

《魔剑》？是的，《魔剑》。老一点的网络游戏玩家不会不记得《魔剑》，如果不算几成几败的《永恒》，那么《魔剑》一定是中国网络游戏历史上命运最曲折的游戏。以官方观点来看，《魔剑》在中国大陆地区的生命期不过短短一年：2002年年底开始测试，一年后收费运营。但2003年10月，收费后不足3个月的《魔剑》就因运营商天人互动的倒闭无疾而终。2004年，杭州汉唐文化开设《魔剑》服务器供中国玩家使用，这就是后来所谓的"魔剑中国"。但另一方面，在《魔剑》的开发小组Wolf Pack宣布解散后，韩国KBK保留了游戏在亚洲地区的运营权。近日，韩国adsharp公司收购了KBK的业务，并正式宣布《魔剑》在亚洲范围内的回归。其中，引人注目的几个举措是：在中国大陆地区的运营公司成立后，《魔剑》服务器会放在中国大陆；《魔剑》服务器将向全亚洲玩家开放；几乎由Wolf Pack原班人马组成的《魔剑》开发团队将开发延续《魔剑》理念的新网游，这难道就是《魔剑2》吗？

小虾：《魔剑》的起起落落是一道独特的风景，面对如此多痴心玩家，《魔剑》会在未来写下一段网络游戏编年史上的佳话么？



■快评

九城的风险之路

■本刊记者 冰河

在本届ChinaJoy展会的3天时间内，第九城市公布了5款新作的详情和运营准备，并邀请各款游戏的相关制作人亲临现场与媒体和玩家交流，对游戏内容进行了进一步的解释说明。九城俨然成了此次展会上业界最为关注的明星企业。

在九城的制作人集团中，最受瞩目的当属暴雪一系列经典游戏的主创、现旗舰工作室掌门人Bill Ropper。对这位挺着大肚子的“萝卜大叔”，中国玩家已是耳熟能详，而旗舰工作室那款大作的中文正式名称，则因为发布之前就有玩家发现九城在6月28日已经注册了“暗黑之门.com”的中文域名而变得不再是秘密。不过由于就在展会召开前发生了《暗黑之门——伦敦》源代码泄漏事件，给游戏在中国大陆地区的运营前景带来了新的变数，这使得众多媒体仍旧挤满了见面会现场。面对记者的多方询问，“萝卜大叔”风趣地表示，“关于这件事的消息，我知道的和你们一样多”（指他也是通过媒体才得知详情）。不过他也说，泄漏事件虽有一定影响，但不会对游戏开发以及与九城的合作带来太大阻碍。现场出席发布会的九城副总沈国定也确认了这一说法。他表示，此次事件对双方虽有利益损害，但从长远来看更有利于双方尽早动手杜绝更多内容被泄漏，从而对未来的游戏运营有更好的保障——毕竟九城从《奇迹》到《魔兽世界》的运营中对私服外挂已有了丰富的斗争经验。他同时说，《暗黑之门——伦敦》的封测将按原定日期展开。不过截至发稿时止，九城的官网上尚未出现《暗黑之门——伦敦》的游戏专区，游戏的未来动向如何仍是一个谜。

一同来自韩国的《激战》《卓越之剑》和《奇迹世界》是九城备受关注的另一热点。随着原创网游的兴起以及欧美大作的引进，目前中国网游市场上的韩国游戏早已没有了当年的风光。九城连续拿下3款韩国网游在同行看来着实有些疯狂。在本刊记者的专访中，制作人金学圭（《卓越之剑》）、洪仁钧（《奇迹世界》）和九城副总沈国定解释了双方合作的缘由：虽然韩国网游在中国市场的优势局面不再，但这可看作是早期网游市场良莠不分的一个必然局面。即使在韩国本土，许多在中国停止运营的游戏也退出了历史舞台，究其原因是游戏本身的品质出现了问题，而不是韩国游戏整体出了问题。在经过几年的优胜劣汰后，韩国网游也涌现出了一批精品，不但占据了本土市场，在欧美市场也颇受欢迎，九城引进的这几款作品都在其中。因此九城连续与韩国企业合作，说到底还是选择了高品质的游戏，而不是对韩国作品有特殊偏好。毕竟有《魔兽世界》在前，九城不会盲目引进水货损害自己的品牌和利益，而韩国游戏的内容、风格和使用习惯对中国玩家也有天然的亲和度，九城在引进时明确要求为中国玩家增加特别制作的内容，因此九城很看好这3款作品的市场前景。

在展会的最后一天，九城还公开了由自己投资、由上海唯晶科技研发的回合制3D网游《幻想世界》，首次公布了游戏内的战斗画面。九城副总何旭东与唯晶科技的游戏制作人詹承翰表示，Q版休闲网游一直是中国市场不可或缺的作品，近年来更是流行。九城选择这一领域作为自主研发的突破口，是基于市场的最好选择。但对游戏的开发进度和上市日期以及早先透露的《超女世界》，记者都未能得到更进一步的内容。在随后进行的九城制作人集体见面活动中，记者对九城总裁朱骏进行了简短的访问。在谈及连续引进大作的原因时，朱骏给出了一个看似“紧张”的理由：“我认为中国网游在这些年发展之后，即将进入一个调整时期。”朱骏在现场音响的巨大音乐中大声说，“如果没有高品质的、经得住市场长期考验的游戏，（我们）未来很可能就会被市场淘汰。”对于引进和原创的问题，朱骏认为中国网游的问题不在于品质，而在于运营服务，毕竟网游是一项长期服务的过程。先学会怎样服务玩家，是目前企业成功的关键。

九城引进的4款作品都是精品，这已经得到了业界公认，但同时铺开这么多战线，以及高昂的代理版权金，让身家并不算丰厚的九城走上了一条高风险之路，加上至今尚未彻底亮相的两款自主研发作品，九城无疑是2006年最值得期待同时也是最让人担心的网游企业。不管怎样，希望九城能获得与其付出相符合的成功。

北美最受欢迎网游排行榜

1	星战前夜
2	激战
3	瑞泽姆传奇
4	卡米洛特的黑暗时代
5	无尽的任务II
6	英雄城市
7	最终幻想XI

资料来源：MMORPG.com

中国台湾省网络游戏排行榜

1	激战二部曲——盟与敌
2	洛奇第三章——暗黑武士
3	激战
4	劲舞团
5	希望Online——七彩水乐团
6	三小侠（Grand Chase）
7	墨香
8	搞鬼Online（Ghost Online）
9	卡巴拉岛
10	水浒英雄

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站 http://www.gamer.com.tw

韩国网络游戏排行榜

1	Dungeon & Fighter
2	街头篮球
3	洛奇
4	Rohan
5	鬼魂
6	热血江湖
7	奇迹世界
8	天堂II
9	魔兽世界
10	天堂

资料来源：韩国Rankey网站 http://www.rankey.com

云网销售风云榜

1	网易一卡通（大话/梦幻）
2	魔兽世界游戏卡
3	17Game一卡通（热血江湖/决战）
4	金山一卡通充值（剑侠/封神/剑侠II）
5	希望Online游戏卡
6	天堂一卡通（天堂II）
7	久游休闲游戏卡（劲乐团/劲舞团）
8	世模一卡通直充（丝路传说）
9	搜狐游戏卡（刀剑Online）
10	征途游戏卡

资料来源：游卡销售云网 http://www.cncard.com

航·海·浅·谈

写在《大航海时代Online》来临前

■北京阿拉罕雄狮

编者按： 在经历了蒙昧而黑暗的中世纪后，启蒙思想的微风终于开始吹进地中海。但推动时代巨轮的并不是日式奇幻故事中的英雄王或大贤者，也不是更富有现实色彩的宗教改革家和世俗君王，而是那些以大海为家，带着梦想和野心航向天际的弄潮儿。大航海时代——后世的人们如此称呼公元15～16世纪的这个时代。本文是一篇浅显的大航海时代背景介绍，如果你因之而喜欢上那个著名的游戏系列，或由此痴迷于历史、地理掌故，那就是它最大的功用了。

发端

具有讽刺意义的是，创造大航海时代的第一推动力并不是航海家，也不是航海家们的资助者，甚至不是与航海有关的人物，而是一个叫做马可·波罗的男人。这位自称从陆上丝绸之路去过东方的旅行家在他口授的《马可·波罗游记》中将那里描绘成了一个文化空前繁荣、发达而强盛的地区，遍地是黄金、香料。这引发了欧洲人一窥东方文明的愿望。但在数次十字军东征未果、欧洲诸国与穆斯林世界交恶的情况下，陆上丝绸之路已经完全断绝。与此同时，古罗马学者托勒密的地圆学说开始在欧洲传播，航海家们不再担心会在世界边缘掉入地狱，而罗盘、六分仪等航海仪器的发明和多桅船的出现也为越洋航行提供了技术支持。在对东方的繁荣和财富的渴求下，欧洲历史上的地理大发现时代来临了。这个时代就是我们在游戏中耳熟能详的大航海时代。

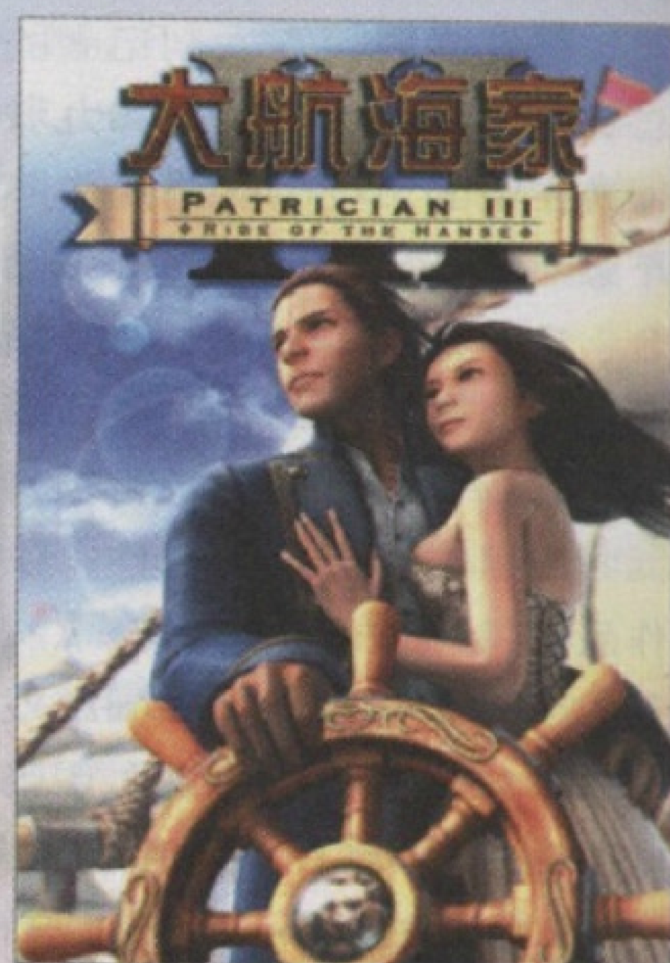


属于一个时代的经典——《大航海时代》。这款游戏在今天看来已经十分简陋，而真正让这一系列扬名的则是它1994年的续作《大航海时代Ⅱ》

1415年，葡萄牙人揭开了大航海时代的序幕。葡萄牙王子恩里克坚信非洲存在一个强大的基督教黑人王国的传说，一心想要找到这个据说是黄金满地的王国并与之结盟，共同对抗伊斯兰世界。他带领舰队占领了位于非洲西北部直布罗陀的休达城，开始了对新航路的探索。随后，葡萄牙船队在王室的资助下不断南下，在1434年成功越过博贾多尔角，1448年在非洲大陆西部建立了占领堡垒，1470年到达加纳，1480年到达刚果和安哥拉。1486年，巴托罗缪·迪亚士接受葡萄牙政府的任命探索扎伊尔以南，并绕过了非洲最南端的风暴角，那里后来被葡萄牙国王命名为好望角。在《大航海时代Online》中，葡萄牙同样是一个支持航海的国家，里斯本更是游戏中的一流良港。但不论在游戏还是在历史中，葡萄牙人都不是大航海时代唯一的参与者。

繁荣

1497年7月，葡萄牙航海家达·伽马率领一支船队从里斯本出发，开始进行绕过好望角前往亚洲的探险。船队先由迪亚士领航，后来在莫桑比克进行补给时，当地领主为达·伽马提供了一位优秀的阿拉伯领航员艾哈迈德·伊本·马德吉德，在他的指导下达·伽马舰队平安渡过了印度洋，于1498年到达了卡里库特港。达·伽马与当地王宫商谈贸易的交涉由于长期垄断印度洋贸易的阿拉伯商人的影响而未能获得成功，最终达·伽马通过扣留数位印度贵族的手段才与卡里库特签订了贸易条约。达·伽马舰队于1498年8月底携带大量香料和金钱离开印度启程回国，史料记载这场航行获得的香料与财富数倍于出航成本。对印度航线探索的成功极大地刺激了葡萄牙政府，因此在1502年2月，葡萄牙再次派遣达·伽马率领10艘舰船前往印度。鉴于上一次航行时卡里库特对葡萄牙的态度，达·伽马选择支持当地另一个诸侯来削弱反葡萄牙的力量，建立了葡萄牙在印度进行殖民统治的根据地。随后数十年间，葡萄牙殖民舰队先后攻占了索哥德拉、霍尔木兹、果阿和马六甲，控制了与远东通商的必经之地马六甲海峡，从而完整地控制了这条远东商路。想必看到这里，《大航海时代Online》的玩家们早已觉得眼熟了吧。没错，在《大航海



《大航海家》《海商王》……航海游戏一向是人们乐于涉足的游戏题材


《大航海时代Ⅳ》油画般的画风令人着迷

时代Online》中，争取各种支持独占商路、武装攻击拒绝通商的当地政府正是你生存的手段之一，所有玩家都不会对这此陌生。唯一例外的是在网络世界中，玩家不可能制造与达·迦马相同的商业奇迹，因为在游戏中，西非以南的世界仍是一片无法展开的迷茫。

另一方面，在那个航海时代，西班牙更希望找到的是横渡大西洋的新航线。1492年，意大利航海家哥伦布得到了西班牙国王伊莎贝拉一世的批准和资助，率领3艘海船和87名水手于8月3日出航尝试横渡大西洋。经过艰苦航行，他们在10月12日到达美洲的巴哈马群岛。哥伦布认为他到了印度，因此将这里的居民称作印第安人。1493年3月，哥伦布返回西班牙，他的发现震动了整个欧洲。此后他又进行了3次航行，但并没有发现黄金。哥伦布一直以为他到的是印度，但在1504年，意大利探险家亚美利加·维斯普西考察了南美洲东北沿海地区，认为这里不是印度，而是一块新大陆。后人将这块大陆以他的名字命名为亚美利加洲（America，美洲是现今通行的译法）。在《大航海时代Online》中，寻找美洲同样是一个不可能的任务，但想必在未来，玩家们会有机会看到“哥伦布发现新大陆”这样的世界事件伴随新大陆地图的开放而发生。


《大航海时代Online》地图，何时我们能在游戏中看到它变成球形的世界地图？

环球航行

新大陆的发现没有为西班牙带来多少黄金，但西班牙王室并没有放弃。1519年，葡萄牙航海家麦哲伦得到西班牙国王查理一世的支持，率领5艘船和265名船员从西班牙塞维利亚港启航。横渡大西洋后舰队沿南美洲东岸南下，在1520年3月到达阿根廷南部的圣胡利安港，并在此休整。8月24日，麦哲伦舰队从圣胡利安出发，通过南美大陆与火地岛之间的海峡（后称麦哲伦海峡）进入之前被称作“大南海”的水域。因为在这片水域里航行3个多月而没有遇到任何风暴和巨浪袭击，因此这片海洋后来被命名为太平洋。1521年3月16日，麦哲伦船队抵达菲律宾群岛，并确认了他们的航行已经绕过了新大陆。麦哲伦的远航证明了一个重要的事实：地球的确是圆形的。尽管在《大航海时代Online》中，环游世界是一个比发现印度航线或发现美洲更难以达成的目标，但熟悉这一游戏系列的玩家们不会忘记之前的单机版《大航海时代》中，环游世界后手中的地图也随之变成球形的回忆吧。相信有朝一日，我们也能在《大航海时代Online》中看到变成球形的世界地图……


贸易与海战，虚拟与现实的大航海时代中恒久不变的主题

历史上，葡萄牙和西班牙对新大陆的发现影响了整个欧洲的局势。由于两国都宣称自己的探险队最先到达的地方为本国领土，因此彼此间争执不断。在罗马教皇亚历山大六世的调停下，葡西两国于1494年签订条约，规定佛得角群岛以西592公里的经线为分界线，称为教皇子午线，子午线西侧归西班牙，东侧归葡萄牙。麦哲伦环球航行成功后，两国又进一步订立条约，规定西班牙独占巴西以外的美洲全部，葡萄牙则将亚洲、非洲纳入自己的势力范围。但这个协议并没有得到维持，没有分到利益的荷兰、英国、法国等欧洲国家接踵而至，开始在世界海洋上争雄，大航海时代也终于命中注定地染上了一层血腥。这之后的历史就和如今《大航海时代Online》中的世界别无二致，想要主宰海洋的玩家，所依赖的依然是他们的战舰吨位和舰炮数量……


《大航海时代Online》的新资料片La Frontera开放了无人的荒地的开发，各国航海者都可靠这种手段扩大本国的控制力

在东方

每当回忆到这里时，我总会想到地球的另一侧。在15世纪，尽管西方诸国拥有“号称”世界一流的航海技术，但世界上最庞大的海上力量却并不属于西方，而是属于东方的明王朝。明朝海军拥有当时世界上最先进的造船和导航技术，根据记载，中国航海家郑和指挥的舰队早已来往航行于中国海、印度洋和太平洋上，甚至有可能一度抵达大洋洲。如果那个时候明朝政府没有下达禁海令，如果他们没有因为闭关锁国的需要而销毁所有造船资料和海图，如果他们的舰队依旧在进行交流和贸易，大航海时代会变成什么样子？每当想到这一点，我总是为他们感到无尽的遗憾。或许有朝一日，我们可以在《大航海时代Online》中抵达传说中的东方，甚至可以成为明朝的子民，作为中国的代表出现在大航海时代的舞台上…… P

■类型：在线角色扮演 ■制作：Blizzard Entertainment ■运营：第九城市
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://www.wowchina.com

《魔兽世界》攻略篇

纳克萨玛斯憎恶区攻关指南

■北京 kane



纳克萨玛斯憎恶区示意图：1.帕奇维克，2.格罗布鲁斯，3.格拉斯，4.塔迪乌斯

如果说现在暴雪对《魔兽世界》的游戏设定还有一丝创意的话，那么就全都体现在纳克萨玛斯的憎恶区了。连暴雪的首席设计师都承认，创造憎恶区的过程就是一个创造梦想中怪物的过程，所以在这里有“克尔苏加德的战神”，有能全地图AOE的格拉斯，还有能两极放电的科学怪人塔迪乌斯。不过，怪物被创造出来以后，就将毁灭一切，无论是对玩家，还是对创造者。

帕奇维克

Boss技能：

1.碾压式攻击：超群的普通攻击力，可造成2000点以上的物理伤害，附带碾压和爆击效果。

2.仇恨打击：对近身目标施放，伤害力奇高。对MT可造成8000点以上的物理伤害，且技能冷却时间短。在对阵帕奇维克时，MT需要承受无数次这样的攻击。

3.狂暴：当战斗超过7分钟或帕奇维克的HP低于5%时，它将进入狂暴状态。此时其普通攻击力和攻击速度都将大幅提高，普通一击即可对MT造成1万点以上的伤害。

战术安排：听到帕奇维克的名号，也许所有玩家都会感觉到颤抖，克尔苏加德的战神！这位憎恶将军恐怖的体力（360万左右的HP）、超强的攻击速度让每一个近身面对它的玩家都只能成为地上的枯骨，单独依靠MT一人是无法Tank住它的，但帕奇维克是少有的能被嘲讽影响的Boss，根据这一特点，我们建议组成一个5人的MT组，在战斗中严格控制各自的仇恨顺序，保持MT>2号（Tank）>3号>4号>5号>其他职业的仇恨列表，且几名Tank间的仇恨量差别不大，这样在战斗中可轮流接受仇恨。

攻略流程：由传统的MT或猎人开怪，然后MT组马上建立仇恨，把帕奇维克拉到大厅中央，因为帕奇维克没有AOE技能，所以它的朝向是无所谓的。仇恨建立后，治疗者们就要开始工作了，这里建议成立一个10人左右的治疗团队专门负责MT组的治疗任务。因为治疗任务很重，所以治疗者一定要装备回魔装，以免法力不能持续。MT组的安危是整个战斗的核心。当Tank们和治疗者都开始平稳运作后，主力DPSer开始全力输出伤害（绝对不要让战斗超过7分钟），建议把高魔伤的冰法和高伤害输出的猎人作为主力，冰法能一定程度上减慢帕奇维克的攻击速度，而猎人拥有恐怖的攻击频率同时还可假死清空仇恨。当还剩5%的HP时帕奇维克开始狂暴，这时MT群马上按顺序轮流使用破釜沉舟和盾墙，根据计算，5人MT组大概能完整地支撑20秒左右，这时全团的DPSer要全力输出伤害，因为帕奇维克的防御力并不算高，一个敢于挑战战神的团队应该有信心在20秒内干掉它。

格罗布鲁斯

Boss技能：

1.毒液喷射：被戏称为“打针”的一个近距离群伤喷毒技能，喷射后形成一个持续的毒区。如果MT控制好Boss的朝向，这一招最大的功用也就是召唤出1只辐射软泥怪。

2.辐射软泥怪：格罗布鲁斯召唤出的精英软泥怪，战斗中的难点之一。软泥怪可造成大面积毒伤，所以必须在出现后立即消灭，否则很容易造成减员。

3.疾病：格罗布鲁斯会随机对仇恨列表第1位以外的玩家施加一个10秒的疾病效果，玩家在受到Debuff后会出现一个类似被恐惧的效果。不过因为Boss所在大厅内没有类似龙蛋的变态设计，这项技能并不算可怕。

战术安排：这位长相很酷的大哥是位名副其实的“万毒王”，其所造成的永久毒区能给玩家造成每秒超过600点的毒性伤害，且无法驱散，所以战胜它的难度就在于控制毒区的位置。因为其毒液喷射的目标只是MT，所以我们可

控制它的行进路线以减小其毒区的威力。传统的方式是让格罗布鲁斯面向墙壁，MT带着它围绕大厅四周转圈，这样毒区只影响墙壁周围的区域，其他玩家则在大厅中央输出伤害和治疗。

攻略流程：因为格罗布鲁斯强大的毒液技能和毒区效果，所以不建议盗贼参加战斗（可只去完成消灭精英软泥怪的任务），在MT成功引着Boss行走后，需要一个专门的医疗团队为MT服务，且随时消除MT身上的中毒效果。远程伤害者们则开始均匀输出伤害，同时需要特别分出一支队伍来对付产生的辐射软泥怪，当毒液喷射产生的软泥怪出现后，猎人马上把它拉到大厅中央（非团队所在地），迅速集中消灭掉。只要MT能保持格罗布鲁斯按照固定的路线行进，那么战斗过程基本上就比较平稳。

格拉斯

Boss技能：

1.群体恐惧：格拉斯可对其周围所有近战单位施放一个群体恐惧（所以牧师要随时保持主、副Tank头上的反恐惧Buff），所有在其身边的近战职业都将被恐惧。

2.僵尸时刻：格拉斯最变态的技能，每隔1分50秒发动。发动时格拉斯的身体会突然变大，整个大厅内除它以外的角色的HP降至1%。要特别注意的是，此时法师一定不要乱跑，马上AOE掉周围的僵尸，因为它们也只有1%的HP，而牧师需要立即治疗主、副Tank。

3.狂暴：格拉斯会较频繁地使用狂暴技能（但持续时间很短），猎人注意用宁神射击来消除这一效果。

战术安排：虽然它的外型酷似大的食尸鬼，但其极为恐怖的僵尸时刻将给所有的生命带来末日，战斗中的难点也就在于此。首先，团队中每个玩家都需要安装时间插件，把时间设定在1分40秒、1分45秒、1分50秒分别提醒僵尸时刻的到来。1分40秒时，猎人马上在其所处队伍中间施放冰冻陷阱（可冰冻靠近队伍的僵尸）；1分45秒时，MT随时准备使用破釜沉舟和盾墙；1分50秒时，僵尸时刻发动，主治疗队伍马上给MT迅速治疗，其余治疗者按照AOE职业、治疗者、其他职业的顺序治疗其他玩家，平安度过僵尸时刻。

攻略流程：由冰法或者MT开怪，MT在吸住仇恨后马上把格拉斯拉到大厅大门的位置，并且让它面对向大门，减弱其群体恐惧的威力，主治疗队伍开始对MT治疗，并且随时注意其防恐惧的Buff。此时，团队需要安排一个以冰法和猎人为主力的队伍去对付大厅四处的僵尸，把它们集中在远离格拉斯的地方集中消灭（但僵尸会很快刷新，所以需要猎人随时注意拉怪）。战斗全面开始后，主DPS团队开始全力输出伤害，因为每次僵尸时刻需要耗费治疗者极大的魔法治疗，所以最好在只经历3次僵尸时刻（5分钟左右）的情况下消灭格拉斯，否则战斗将变得极为困难。因为这次战斗需要的战士职业不多，所以团队中可以安排较多的治疗者和伤害职业。


僵尸时刻虽然危机四伏，却也是休养生息的难得时机

塔迪乌斯

Boss技能：

1.正负极颠转：这是个相当特别的技能。塔迪乌斯将给玩家施放一个持续60秒的Debuff（不能驱散），其中一半玩家被设定为正极，另外一半设定为负极。Debuff施加后有3秒钟生效时间，此时玩家要立刻离开异极性的玩家，否则将会发生人间悲剧。

2.狂暴：塔迪乌斯被唤醒5分钟后将进入狂暴状态，其攻击力和攻击技能都将被极大地增强，没有任何角色能在其狂暴时幸免于难。


对付塔迪乌斯，需要玩家时刻明确自己的"立场"

憎恶技能：

1.投掷：每隔一段时间憎恶就会把自己身边仇恨最大的玩家投掷到对面平台上。此时仇恨清空，副Tank要立刻接手仇恨，否则很容易造成减员。

2.雷霆震击：憎恶会随机发动一招类似战士雷霆震击的小范围AOE，造成1500点以上的伤害。

如果说之前的格拉斯是考验猎人的能力，那么塔迪乌斯就是一场绝对不允许犯错的细节之战。可以说，任何一位玩家的任何一次失误都将造成整个战斗的失败。

阶段一：当塔迪乌斯所处的大厅之门开启之时，团队首先要面对这位"科学怪人"的两个憎恶随从。它们分别处于相对的两个平台之上，所以之前就要把团队分成两支作战队伍，给每支队伍至少配备两名Tank。主Tank开怪后，副Tank要紧随主Tank而上输出伤害，并一定要保持自己的仇恨仅次于主Tank。因为憎恶的攻击力都不太强，所以治疗者的压力不太大，DPSer集中输出伤害即可。难点在于投掷发生和副Tank接手仇恨后主Tank跑位的选择。个人建议，主Tank最好马上跑回自己所处作战队伍的平台，这样不容易发生事故。只要做到没有战斗减员，这一阶段就算成功通过了。

阶段二：击杀憎恶后塔迪乌斯将苏醒过来，两支队伍需要马上合并在一起，并集中在塔迪乌斯的一侧（因为塔迪乌斯没有AOE技能，这样集中站位是没有危险的，同时利于正负极颠转发动后的跑位）。MT建立仇恨后，所有DPSer火力全开输出伤害（因为必须要在5分钟内打掉塔迪乌斯接近600万的HP），并等待正负极颠转发动。变态技能发动后，所有玩家立刻注意自己的极性，正极玩家保持原位，负极玩家立刻跑到塔迪乌斯另一侧与正极玩家相对的位置。此时稍有误差就会启动放电效应，团队全灭。站位完毕后就可以继续输出伤害（在被施加极性的Debuff后，所有玩家攻击力提高3倍，所以此时塔迪乌斯的600万的HP也变得不那么恐怖了），并等待下次正负极颠转。如此再三，一定要在5分钟内击倒它（**注意：**一定要在Debuff消散后再聚集到一起，否则很容易功亏一篑）。

■类型：在线角色扮演/在线策略 ■制作：CCP Games ■运营：光通通信
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://www.eve-online.com.cn

《星战前夜》组队攻略（上）

■北京 黑色圣石

《星战前夜》（以下简称为EVE）中的宇宙是孤独的，有时，你可能飞越数十个星系也看不到一个玩家。但另一方面，EVE的宇宙也是熙熙攘攘的，因为各种不同类型的飞行器和太空建筑会不断在玩家面前出现。在这样广大的宇宙中，扮演独行侠并不是个好主意，因为许多强大的NPC海盗会成群结队地攻击缺乏自卫能力的矿船和商船，而更加阴险的玩家海盗也往往会三两成群地结成小舰队，像狼群一样游弋在黄金商路上。即使是高级任务中开着重型战列舰的资深舰长，在面对死亡空间里密如牛毛的敌方高级飞船时，恐怕也会从心底里感到无力吧。

意识到在宇宙中独自冒险的艰难后，玩家们自然会开始组织各种团体，包括建立军团等，不过最常见的团体还是各种规模的舰队。由于EVE中对各类舰只和装备功能的划分十分详细，对许多玩家来说，一支舰队究竟该包括那些成员，怎样才能发挥出各舰种的战斗力似乎颇费思量。本文将就这些问题进行详细讨论。

采矿舰队

与一个人进行采掘和运输的独行矿工不同，为采矿而组队的玩家追求的是最高的采矿效率和更安全的作业地区。一个典型的挖矿舰队往往包括4～6艘船，其中3～4艘负责采矿，1艘专司运输，剩下的船可视矿区富裕程度、运输船运力、矿区安全等级、附近海盗及PK出现频率等选择担任开采、运输或保卫任务。开采和运输船只选择的原则是：运输船的运载能力要比开采船的货舱水平高一个等级，并根据运输距离以1：2至1：3的比例为开采船配备运输船。专业采矿舰队的开采和运输船只一般由矿船和工业运输船搭配，但也有护卫舰和巡洋舰、巡洋舰和工业运输船，甚至巡洋舰和战列舰搭配的，不过后几种情况只出现在非职业矿工以及缺乏预算和技能的准矿工身上。护卫舰是在低安全等级星系进行采矿时必备的船只，一般担任护卫的舰种都是巡洋舰，除了对付海盗外，它的职责有时还包括采矿或运输等兼职。采矿时，开采船应将所有开采出的矿石放入太空中的临时货柜或密码箱，运输船在采矿地点和矿石存放空间站前方15km处设置书签，尽力缩短跳跃后所需的正常空间飞行时间，护卫飞船应及时通告海盗和PK者的出现。



矿区的战斗。组织采矿舰队最重要是所有人必须专心投入，不能偷懒，否则会影响采矿效率。而且组队采矿需要维持稳定性，因此最好在开始组队时就说好采矿活动持续时间

海盗猎杀舰队

海盗猎杀舰队又被称作打宝舰队，其主要行动就是在安全等级0.0的矿区或高级死亡空间中狩猎海盗和随机出现的海盗首领，以获取金钱和将海盗首领击落后掉落的高级装备和原版蓝图。由于它纯粹为对抗高级海盗而组建，所以舰队只需拥有全面的战斗力即可。一般常见的组队方式是先由数个2～3艘巡洋舰级别的小型舰只组成舰队，在矿区中清理海盗喽罗或在死亡空间最外层收集激活跳跃门所需的钥匙，一面赚钱一面等待海盗首领出现。在矿区中出现有价值的目标后，各分舰队应迅速合并并加入战列舰，组成猎杀舰队（注意在矿区作战可以多准备一些巡洋舰）。矿区出现的海盗首领身边往往带有一定数量的护卫舰，建议在战斗中只消灭海盗首领，放过喽罗，这样通常在1小时内被消灭的海盗首领就会再次刷新。如果是死亡空间战斗，建议当收集了足够的开门钥匙并合并舰队时，应多加入战列舰以提高生存能力和火力，毕竟深层死亡空间中的敌人数量庞大而密集，且无法使用微型曲跃引擎，小型舰只很难发挥出机动性好的优势。战列舰中必须有一两艘拥有足够火力和防御力的舰只以吸引敌人火力，同时有效地对抗海盗首领。



战列舰在海盗猎杀舰队中的作用十分明显

■类型：在线角色扮演 ■制作：雷爵资讯 ■运营：亚洲互动
■游戏状态：7月7日公测 ■官方网站：http://kok2.aijoy.com

《万王之王2》系统要点解析

■北京 丹

在《万王之王2》（以下简称为KoK2）开始公测后，相信大家对游戏中颇具特色的国家系统都比较了解了，但对于游戏中其他有特色的系统设定还知之甚少。笔者以自己在公测阶段的经验，谈一谈游戏中其他比较重要的系统。

经验与技能的统筹分配

KoK2的经验系统与其他游戏不同，以“统筹分配制”为主体。换句话说，玩家所得的经验会全部累加起来，最后由玩家自行分配到能力和技能上，这样可造就玩家以精为主或以速为主的不同练级方式。这里有个先决的条件，那就是等级的大小决定着其他能力或技能的最大值。玩家初期的技能分被动增加与主动习得两种，被动技能一般每过5级可自动学会，主动技能则需完成任务方可获得。技能学习上消耗的经验也相当多，这同样是新手玩家较为头疼的问题。

为了早期就能建国，速练当然是不二的选择。如何进行速练是练级者的最大挑战。以法师为例，由于法师属于远程攻击职业，往往怪物还未近身就已死亡，因此角色的HP和敏捷可暂不升级（虽然敏捷是二转的关键能力），魔力（增加魔法值）升到足够施放3次高等魔法即可。举一反三，战士可以只升级攻击，如果有牧师长期组队的话，战士的经验值获取非常快。同时，牧师可以只增加恢复能力，两人组队可快速升级，为游戏后期作准备。

玩家到达20级后，无论什么职业，只要力量、敏捷、智力、体力4项主属性中有两项加满20点，且总共有6项技能加满20点即可完成第一次转职。目前战士可转职为狂战士和武士，法师可转职为巫术士和咒术士，牧师可转职为贤者和辅祭。

赏金猎人

赏金猎人是一个中立的组织，他们会委派玩家完成一些杀怪的任务，完成任务后玩家可拿接任务的告示去赏金猎人处领赏。赏金猎人的任务多种多样，一般来说价钱越高的任务难度也就更高，杀怪的数量也就更多，不过相对得到的道具或金钱也会更多。完成任务赏金猎人后，玩家会得到一枚金章。好多玩家不知道金章用来是做什么的，其实，后期的赏金猎人任务不仅拥有初级委托任务，也开始出现更高级的委托任务。如想接中级的委托精英任务就需要5枚金章才能接到，所以初期搜集的金章万万不可丢弃。中级委托任务和初级委托任务所杀的怪物一样，但所给的道具绝对不在一个层次，尤其表现在徽章上。


玩家获得的经验要有重点地分配到角色当前最需要的能力上


赏金猎人任务的奖励很不错

徽章与能力的强化

徽章是增加角色少许能力的特殊道具。玩家有3个徽章装备框可装备徽章，但相同属性的徽章无法同时安装两个。另外牧师或战士装备火、风、冰属性的徽章作用极小，装备圣、暗属性的徽章同样收效甚微，每种徽章配合相对应的职业才能发挥其最大功效。

在国家建立后，每个国家都会有一个魔力炉用来副魔武器。其实魔力炉的道理很简单，只要携带装备到魔力炉处，把武器放进去，再输入魔力让魔力炉运转即可。当然，在灌炉之前应检查装备是否有可以副魔的魔洞。输入魔力就是要向魔力炉灌入魔法值，灌入的魔法值越高，徽章与装备的合成效果越好。国家发展力越大，魔力炉所需要的费用就越低。当然，你也必须承担灌炉失败的危险。

虽然在加入国家之前玩家可操作的系统并不算多，但在前期有条不紊地打好基础，为后来建国立业做些应尽的准备也未尝不可。就KoK2的特点而言，玩家加入国家后才能真正领悟游戏的特点。国家的发展与强大是众多KoK2玩家最感兴趣的地方，建筑、资金、技术、战争在KoK2里缺一不可，也许到那时，玩家才能领略到它的真正魅力——骑士与魔法，忠诚与信仰的结合。

■类型：在线角色扮演 ■制作：网域 ■运营：网域
■游戏状态：7月8日内测 ■官方网站：http://www.huaxia2.com

《华夏II》骑乘系统全面介绍

■四川 吉米

通过各种渠道，想必各位读者已经了解到《华夏II》中有一个独特的骑乘系统。游戏中的坐骑不再只是代步的工具，而是融合了移动、成长、任务、互动、寿命、骑术以及骑乘技能等元素的综合系统。对刚进入游戏的玩家来说，详细地了解骑乘系统对将来的游戏生活是十分必要的。

四大骑灵与获取方式

《华夏II》中的四大职业都拥有与之对应的骑灵：法师骑灵名曰水云兽，战士骑灵名曰逐日兽，暗巫骑灵名曰遁血兽，幻师骑灵名曰灵犀兽。4个职业骑灵的获取都需完成以下任务：

1.每日0时～19时，去天圣原祭坛找NPC先牧（231,150）领取太牢之祭任务（人物高于40级）；

2.前往轩辕杀牦牛王，得到任务物品“牛头”（杀普通牦牛也有较小机会获得牛头），19时之前将得到的牛头交给先牧并支付献祭费用（每个牛头5金）换取眷顾值（换骑乘需要20点眷顾值）；

3.每日19时～21时，NPC天驷会出现在祭坛，玩家如有20点眷顾值可向他换取骑灵珠（每日只有一次机会）。

骑灵的属性

四大职业的骑灵都拥有5种属性，分别是等级、经验值、寿命值、饥饿度和亲密度。4种职业的坐骑都有等级设定，在经验值足够时即可升级，而经验值可通过成长任务获得；玩家每次召唤、使用骑灵以及使用骑乘技能都会增加饥饿度，通过喂食可减少饥饿度；亲密度影响骑乘技能出现的概率，亲密度达到一定程度就有可能得到骑乘技能，玩家骑上骑灵后，亲密度会随时间流逝而增加。

使用你的骑灵


水云兽

当有骑灵和玩家建立召唤关系时，玩家可以得到道具灵笛。吹灵笛可以召唤出骑灵，通过再次吹灵笛或通过骑乘控制界面都可以解除召唤。你可以通过封印骑灵把骑灵还原为骑灵珠的形态，但进行这项操作会让骑灵的亲密度清零、遗忘所有曾经领悟的技能，并且将减少10点寿命（如果当前寿命只有10点，骑灵将直接死亡，不能得到骑灵珠），还原出来的骑灵珠会保留骑乘的等级和寿命，可以交易给其他玩家使用。高于40级的玩家可以使用自己职业对应的骑灵珠，可以和骑灵建立关系，如果之前已经和一只骑灵建立过关系，需要先解除关系才能得到新的骑灵。

驾驭之术


逐日兽

上古神兽都是有灵性的，不是每一个人都可以让它发挥最佳状态。正所谓千里马还需伯乐，如果你经常使用坐骑，对它爱护有加，或许能够激发它体内的潜能，让它的速度变得更快。玩家每次使用骑灵都会获得一定的骑术经验，经验达到一定程度后会自动提升骑术等级，当骑术等级达到或超过当前骑乘等级时，骑乘速度就会相应地有所增加。另外，诸如马鞭、缰绳之类的影响骑乘速度的功能性道具也将在游戏后期开放。

当然，要想让自己的骑灵达到最佳状态，喂他们上等的食料也是非常重要的。最普通的当然是大豆了，每日21时之后找NPC先牧就可以买到。另外还有一些极品食料，要通过一些特别的任务考验才能得到。玩家处于骑乘状态时可以接到一个驿站送货任务。每日在特定时间找NPC天驷可以领取，任务路程的长短根据人物的等级而决定。接任务后玩家不能使用回城卷轴以及驿站车夫的传送功能，每次送货的多少根据当前骑灵的等级决定。把货物送到指定的驿站车夫处，所用的时间越短、所送的货物越多、所走的路程越长，任务奖励也就越多。P

■类型：在线角色扮演 ■制作：NHN Games ■运营：盛大网络
■游戏状态：免费运营 ■官方网站：http://ac.sdo.com

《霸王大陆》新手修炼要点

■北京 Richman

《霸王大陆》是NHN Games历经3年时间开发的一款西方奇幻风格的网络游戏，游戏最大的特色在于骑乘作战和成为Archlord。丰富的骑乘技能可使玩家实现多样化的骑乘战斗，而当玩家成为服务器内独一无二的Archlord后，将拥有绝对的权利，可以操纵怪物、可以向其他玩家征税等。不过对一名新手来说，在成为至尊霸主之前，还有很长的路要走……

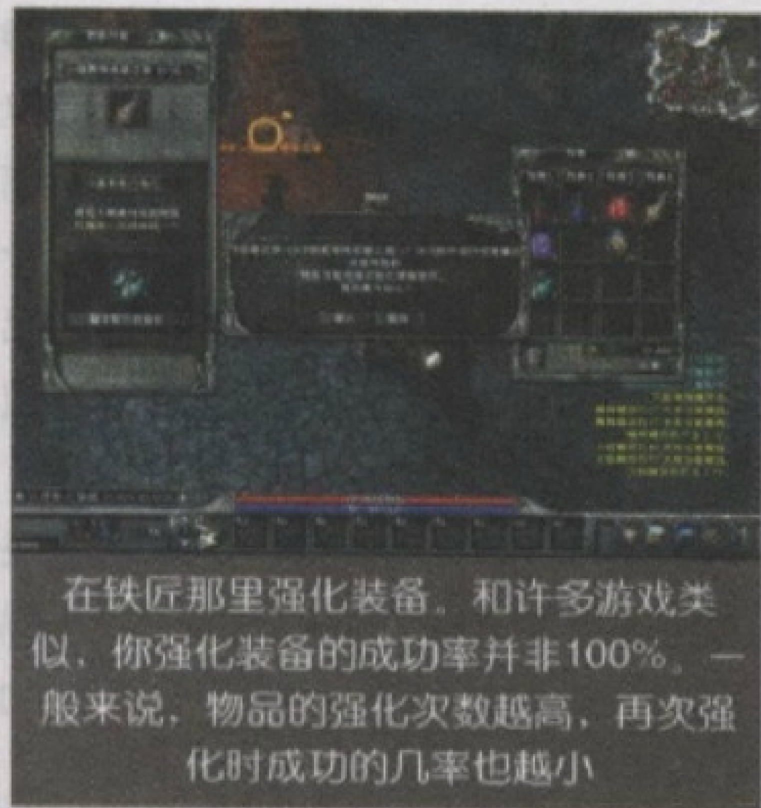
新手练级流程

游戏初期推荐以任务为主。出生后在附近可以接到抓5只蠕虫的任务，然后在城外杀怪，并打一些初级装备。升到4级左右，进城在其他NPC处可以接到“丢失的猫”等任务。做这些任务并不单纯为了获得奖励，而是借此熟悉各NPC的位置和功能，并在任务进行中熟悉新手区周围的地图。如果你的金钱足够了，可以去拍卖师那里买一把攻击较高的武器，攻击应该在30～40以上，出门去杀对应等级的怪物，一般来说很好对付。挺过开始的几级，去刷脊骨狼、哥布林侦察者这些怪物很快可以到10级。10级后的玩家可以学习群攻技能。这时去杀10级的脊骨狼崽，一次引上两三只，杀起来应该比较轻松。这个时候如果你还没有打到好装备，建议回城去置办一些，因为此后面对的怪物大多在13～15级。当你升到17级左右，就可以去打城西面的野猪了。这些20级的野猪漫山遍野，足够玩家们高效率地杀到20级。


颇有气氛的人物选择界面


带够银子，创建行会

练级中需要注意两点。首先，看到名字是绿色的怪就不要理会了，打精英怪会让你得不偿失；其次，在技能点的分配上，要优先加那些防御性技能，毕竟不被怪打死才能更有效地升级。


在铁匠那里强化装备，和许多游戏类似，你强化装备的成功率并非100%。一般来说，物品的强化次数越高，再次强化时成功的几率也越小

生活技能浅析

《霸王大陆》里的生活技能不但是你获得各种原料的来源，也是你赚钱的途径之一。初期可以接触到的生活技能有：

1.剥皮。 最早可以学习到的技能，装备在城内小贩处买到的小刀就可以从动物身上剥皮，你可将兽皮出售给小贩获得金钱。

2.割肉。 可从动物身上割下肉块作为原料，售价一般比兽皮要高，但要求的技能也比剥皮要高。

3.挖骨。 从各种怪物身上收集独特的原料，挖骨也是一项基础技能，许多炼金的原料只能通过挖骨得到。

4.炼金。 就像在《魔兽世界》中一样，炼金是你赚取外快的热门技能。只要你的技能足够，并拥有配方，各种稀有的药水就可能为你带来源源不断的财富。

建立行会

一个达到20级的角色就可以建立行会了。你需要找到各大城市中的行会管理员建立行会，点击创建按钮后会出现一个信息框，在其中输入行会的名称和密码（密码由会长自定义）后，点击确定。系统会扣除角色1万游戏币并提示行会建立成功，所以来的时候一定要带够银子。一个行会建立后，只有在现实时间24小时后方可解散，如果解散后想重新创建行会则需等待72小时。要注意的是，其他角色只有通过会长的邀请才能进入行会，会长可通过在聊天栏里输入“/加入行会 角色名”的形式邀请他人加入自己的行会。

■类型：在线角色扮演 ■制作：网易 ■运营：网易
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://dt.163.com

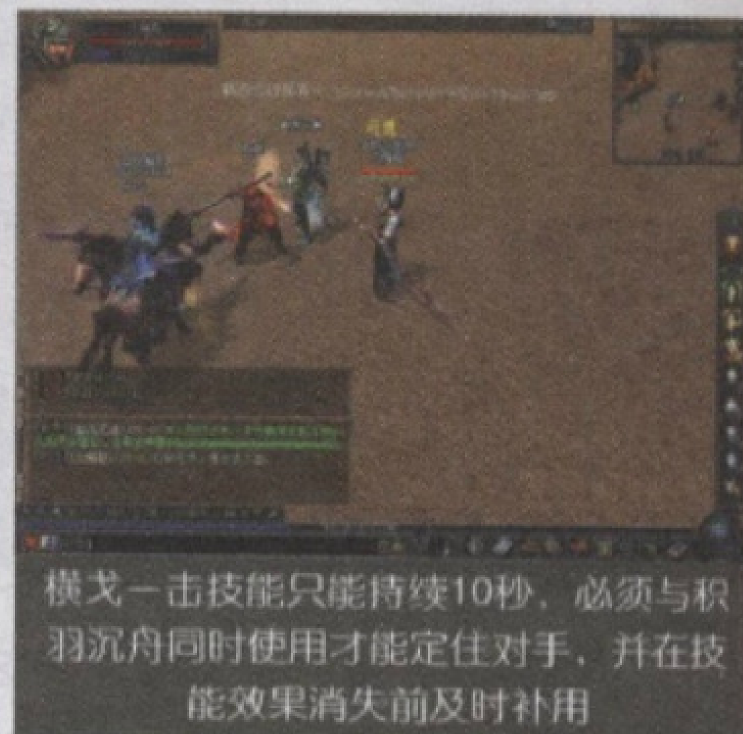
《大唐豪侠》天煞盟PK面面观

■游侠创作室 古吟

天煞盟是《大唐豪侠》里的一个邪派。从名声上来说没有少林、蜀山这类名门正派好听，但冲级速度却是很快的。其实，少林派的冲级速度也较快，只可惜他们收男不收女，这让不少男性玩家纷纷加入了天煞盟。天煞盟弟子的数量在所有服务器中都是首屈一指的，虽说在冲级速度上占了些许便宜，那么在PK中天煞盟是否也能给玩家带来优势呢？

1.天煞盟VS百花宫。大家都知道，百花宫弟子前期冲级较慢，45级之后则慢慢"苦尽甘来"。实践证明，50级之后的百花宫弟子攻击力要强于天煞盟。如果天煞盟与百花宫PK，同等级情况下，百花宫可以辅助技能取胜。因此，天煞盟与百花宫PK若想稳操胜券，最好的办法就是偷袭，利用独门技能积羽沉舟和横戈一击让对手在一定时间内无法使用轻功、无法攻击。就算百花宫的辅助技能再强，也只能任凭宰割了。如果不幸百花宫先出了手，千万不能立即用攻击招式还击，应先设法远离对手，再伺机用横戈一击击中对手，才可以反败为胜。

2.天煞盟VS蜀山剑派。不到万不得以的情况下，天煞盟和蜀山剑派是不会轻易开战的。因为蜀山剑派被戏称为"刘翔门派"，逃跑能力是《大唐豪侠》之最，还可用独门技能妙手回春瞬间恢复生命值。当然，双方一旦开战并不可怕，因为蜀山剑派的枯木生花虽能定住对手，但该技能遇攻击便被打断，不会造成致命伤害。想在PK中赢蜀山剑派要注意两点：一是使用横戈一击定住对手，二是防止对手逃跑，胜负的关键在于防止他们使用"枯木逢春"技能。要破解这一技能，最好选择一个有主动怪物出现的地图。这样即使被技能击中，也可在短时间内借助怪物攻击破解技能的效果，获得还手之机。



横戈一击技能只能持续10秒，必须与积羽沉舟同时使用才能定住对手，并在技能效果消失前及时补用

3.天煞盟VS寒冰门。面对寒冰门，天煞盟会显得有些力不从心。因为以双方的实力对比，寒冰门必先用偷袭的手法占据主动，并且在战斗中始终与对手保持一定距离，还会小心跑位，以免被横戈一击击中。而在持久战中，寒冰门的远程攻击会渐渐发挥出优势。其实与寒冰门之战，最关键还是跑位。寒冰门用跑位使自身处于不败之地，天煞盟同样可利用跑位战胜对手。天煞盟的跑位只有一个目的：接近对手，寻找机会定住对手，只要成功地使用横戈一击定住对手，此战便胜券在握。

4.天煞盟VS少林。天煞盟与少林一旦开战，结局不是你死就是他亡。原因在于少林的独门技能信手拈来与当头棒喝，比起天煞盟的横戈一击有过之而无不及。信手拈来可使对手在10秒钟内无法进行任何操作；而当头棒喝可使被击中者处于昏迷状态，同样无法移动和还击。少林的这两个独门招式略胜于天煞盟，这便使双方胜负的关键由出手的快慢而定。虽说先出招者胜面很大，但在战斗中也要十分谨慎，必须在自己的独门技能效果消失前再次补用，因为哪怕给对手1秒钟的喘气之机都会使自己处于极度危险的状态。当然，少林争霸PK场的这两招独门技能同样存在缺陷。信手拈来的冷却时间为120秒，当头棒喝能提升被击中者的防御力。如果战斗中少林弟子先出招，天煞唯一的办法就是吃药补充生命值，以此拖延时间寻找反击的机会。

总的来看，天煞盟的技能在PK中还是具有一定优势的。熟练掌握横戈一击的操作，抓住机会偷袭对手，你就永远是最终的赢家。



偷袭是天煞盟的起手招式，不过碰到少林弟子就看谁的手快了



玩一个邪派的好处就在于，不管使用什么手段在PK中取胜都让人感觉是正常的

■类型：在线音乐 ■制作：久游网 ■运营：久游网
■游戏状态：免费运营 ■官方网站：http://sdo.9you.com

《超级舞者》4.0版新手训练营

■广东 某饭

在8月的盛夏，《超级舞者》更新到4.0新版。迷人的夏日风情，清爽的阳光沙滩令人着迷，而4.0版还增加了一处贴心的设计——新手教学模式。在参加派对之前，先在新手训练营中锤炼你的音乐才能吧！

第一课：键盘选择训练营。新版的游戏频道选择界面清爽了许多，点击界面上新增的“新手教学”按钮开始新手训练。这里首先要熟悉游戏的操作模式，即从单手操作和双手操作中选择一种适合自己的操作方式。单手操作的键位排列大家比较熟悉，优点是可以使舞步的方向一一对应，形成强烈的条件反射。这种操作模式更受新手欢迎。

第二课：基本指法训练营。第二课里你将面对最简单的单个音符训练，这也不是什么高难度挑战。唯一要说的是，如果你没有及时反应过来，可以偷看旁边黑板上的按键提示，不过总看提示可不利于你的水平提高。

第三课：双键指法训练营。双键是《超级舞者》里经常出现的音符种类，也是向高难度进发的第一步。顾名思义，双键需要同时按下两个按键才算完成。对于双手指法来说当然不算困难，但对单手指法来说就不简单了，甚至需要几个手指在键盘上不断变换位置——不过这也是吸引旁人目光的不错方法。熟练之后，你的手指在小小的键盘上来回舞动，那种激动和满足感绝对不可言喻。


屏幕上详细介绍了长键的要领

单个音符的训练考验基本指法，必要时可以看提示信息

开始打好基础，即使难度极大的反键也不在话下！

第四课：长键指法训练营。掌握了双键，你也算是摸到成为“超级舞者”的门路了。接下来需要训练的是在《超级舞者》中很常见且难度也不小的另外一类音符——长键。之所以说长键特别，是因为这个音符包括了两部分，当画面上出现长条时，你必须按照平时的方法按中它的头部且按住不放，直到它的尾部随音乐消失在最上端的判定位置时才能松开按键。当几个长键同时出现或长键的中间夹杂着其他类型音符时，就更要多加小心。

第五课：完整歌曲训练营。经历了前面的“课程”，相信这时你也已经对《超级舞者》的游戏方法有了一定了解吧？接下来就进入新手考核阶段了。在这一课里，你将面临一首完整歌曲的联系，这首曲子包含了前面几堂课里学到的所有内容，但难度不是很大，相信大多数人勤加练习就能比较流畅地跳完这一曲。完成这首歌曲后，你的新手课程就将结束，你可以换上自己的个性舞衣，去参加激动人心的夏日派对了。



清新的教学模式很照顾新手


对双手指法来说双键不算困难

以上是对《超级舞者》4.0版新推出的新手教学模式的简要介绍。这一模式主要是对新手的考验，虽然对老玩家来说形同鸡肋，但奉劝各位新手还是耐下性子，好好熟悉游戏，锻炼自己基本指法。毕竟磨刀不误砍柴工，开始打好基础，就有可能取得事半功倍的效果。

■类型：在线角色扮演 ■制作：HanbitSoft ■运营：天游软件
■游戏状态：6月17日内测 ■官方网站：http://www.t2ns.com

《蒸汽幻想》蓝国战士速成手册

■上海 妖哥

蒸汽幻想》内测已有2个多月的时间了，作为一名从内测伊始就进入游戏的玩家，笔者也发现了游戏的一些问题。不过在笔者看来，最为突出的问题是游戏里选择战士这一职业的玩家越来越多。通过玩家之间口碑相传，大家都了解到了战士的优势，可这个深受欢迎的职业也是个很值得研究的职业，如果你没有太多时间在游戏中摸索和实验，很有可能就把战士练废了。本文将是一篇较详细的战士修炼指南，借此和各位玩家探讨。需要说明的是，笔者在这里以蓝国的战士为例，毕竟红国和蓝国的战士技能还是有一定差别的。

战士出身论：种族的选择

要玩战士这个职业，选择种族是很有学问的，这会影响到角色后期的成长。据笔者观察，练战士的玩家一般都是在兽人族（兽巨人）和矮人族（猿矮人）中进行选择。以笔者的经验，矮人族应更适合战士这个职业。我们先来看兽人族和矮人族初期的种族天赋。

兽巨人：

1.生命力恢复上升（5级）：通过瞬间冥想迅速恢复自身生命力。

2.异常状态抵抗力上升（10级）：具有抵制异常状态的强有力的体质。

3.快速行动（15级）：以轻快的脚步快速移动。

猿矮人：

1.体力恢复上升（5级）：通过瞬间的休息便可恢复自身体力。

2.异常状态抵抗力上升（10级）：具有抵制异常状态的强有力的体质。

3.武器装备的要求降低（15级）：具有高效利用所有武器装备的渊博知识。

我们不难发现，兽人族和矮人族的种族天赋中，前两项几乎是相同的，而第三项则颇有争议。这里我们要首先明确战士的含义，笔者个人认为，一名合格的战士首先要有强大的攻击力和防御力作后盾，而矮人族对武器装备降低要求的种族天赋是最有利于战士的。试想一下，当你的角色等级较高时，升一级将十分困难，但此时你却可以装备比自己等级低5级的装备。至于兽人族的快速行动，笔者认为更适合盗贼。因此，一名矮人族战士是最为优化的种族和职业配置。


练级的同时一定要做任务


战士必须在攻击力和防御力上强过他人


兽人族的快速行动应该是更适合盗贼的种族天赋


人类战士好像也不少，估计大家还是看着人类的样子比较顺眼

战士的升级：30级之前的捷径

关于练级的过程，1～10级笔者就不多说了，拿着手里的锤子到村外去打怪，用不了多久就可以到10级。在此同时接新手任务可以一举两得，赚到的这笔钱，基本上就够玩家在游戏初期用了。当然，其实纯打怪效率也是很高的。在这个时期，玩家千万不要到离新手村很远的地方，一些主动攻击的怪物会给玩家带来很大的危险。另外，千万不要在此时尝试越级打怪，毕竟现在的战士还是娇滴滴的。要着重说明的是，此时千万不要贸然分配技能点。因为在《蒸汽幻想》中技能点是相当宝贵的，加错1点也许你的人物就没有翻身的机会，并且前期确定技能


20级之后更换装备也有窍门


组队战斗效率高

对玩家来说也没有任何用处。

10级以后，大家首先要去做转职任务，只有转了职才能成为一名真正的战士。这里有个窍门，那就接了转职任务后，不要急着去做，等接了宝宝转职任务后再出城，这样既省时又省力。完成这两个任务后应该有11级了（如果还没有到，建议先升到11级），回城交任务后，去武器店用之前攒下的钱买一把11级的矛换上，再去商店买一身白装穿上，这样玩家的攻击力和防御力都会有所提升。一切准备就绪后，玩家就可以去选择之地练级了。建议玩家直接去盗墓团的巢穴，那里的怪物多且比较容易对付，可直接利用群杀（即矛的普通攻击）练级，同时还可能出很多带孔的好装备。15级以后，玩家就可去更远的地方打枯萎花，效率还是很高的，只是有些枯燥，耐着性子磨到20级吧。

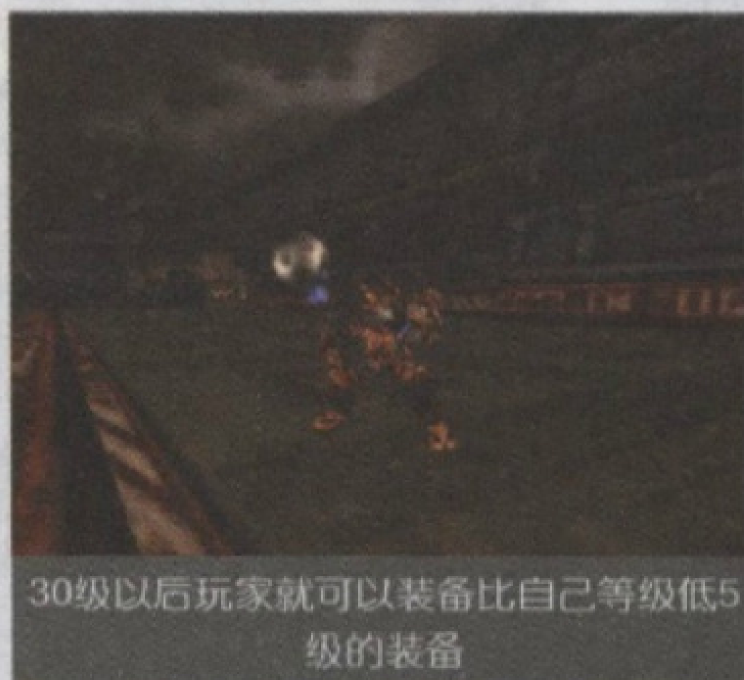
20级对玩家来说是个新的开始。因为20级以后系统会给每位玩家一次免费洗点的机会，这可是之前那些走错一步的玩家重塑自己的好机会。20级以后首先要考虑的就是换装备，笔者换的是一把16S级的矛，这样的矛很好找，城中很多玩家手里都有卖，选一把攻击力高的买下即可。选好武器后，用之前从怪物身上打出的青铜赛勒石把武器加成到4级。至于装备，笔者不建议玩家换20级以上的装备，如果你的防御力低，可以去商店买一身16级的战士套装，然后用青铜赛勒石全部加成到4级，效果就很好，不比你换一身20级装备差。当然这里的要点是武器一定要加成到4级，这样才能确保角色的攻击力。此时，玩家可以去绝望沼泽的“痛苦之地”练级，相对其他练级地点那里的骷髅怪比较密集，且攻击力和防御力比较低。你完全可以一次引6～10个骷髅群杀，一般一次可以得到2500～4000点经验值。玩家可轻松升到30级，同时打到大量的材料、金钱以及用处颇多的银赛勒石。到30级时，玩家会发现自己的角色有了质的飞跃，因为此时玩家就可以装备比自己等级低5级的装备了。30级以后的练级地点有很多，在此就不一一介绍了。

最后说一下宠物的使用。笔者建议玩家在游戏初期把自己的宝宝升级为水女神，这样的话在练级过程中会减少怪物对自己的威胁。因为水女神宝宝可以给自己加血，在练级中不但生命安全更有保障，而且可以省下不少药钱，更重要的是还可以提高练级速度。

战士的技能：全面发展

对《蒸汽幻想》中的战士来说，其发展方向还是比较开放的，技能的加点方法有很多。现在许多玩家喜欢把战士的技能加成纯钝系的，不过在笔者看来这样不是很合理。笔者个人认为，把技能加成矛系和魔法系比较适合战士全面发展，无论在练级还是PK中都会展现出战士的特点和优势。

这一加点法只加矛技能和黑色艺术。矛技能加沉睡之击、眩晕之矛和斩杀之矛，后期投点斩杀之矛。斩杀之矛一定要练到10级，这样的战士无论练级还是PK都会令对手感到恐惧。黑色艺术加黑云术、爆炸术、精神摧残、空气压缩和元气爆破，后期投点空气压缩。空气压缩在4级之后的伤害就有1000点以上，10级以后更是可怕。空气压缩在打怪、PK时都很实用，尤其在国战中占优，因为其远攻杀伤力强，可杀对方逃兵于无形，打中对方后5秒后突然死亡。武器核心选择毁灭核心，2000点以上的伤害加上矛技能和黑魔法的连串伤害是非常可怕的。笔者一般的PK套路是：空气压缩+黑云术近身后普通攻击+斩杀之矛+沉睡之击+黑云术+眩晕之矛+元气爆破+毁灭+精神摧残+斩杀之矛，用这一套路对付5000点以上生命值的对手可以让他在眩晕和沉睡中悄然死亡。P


30级以后玩家就可以装备比自己等级低5级的装备


只加矛系和魔法系的技能比较适合战士的全面发展


一把不错的单手锤


杀进红国主城，PK中的战士十分强悍

水浒Q传 ON LINE

寻找你前世的108将 走马观花看"水浒"

■北京 不怕大坏蛋（内测网通关胜服务器报道）

《水浒Q传》是一款具有浓郁中国文化特色的2D回合制网游。游戏以中国四大古典名著之一的《水浒传》为故事背景，通过重新演绎，试图让广大玩家亲身体验自己的虚拟角色成长为历史英雄的过程。当然，你不要觉得水浒的故事太古老了，为了满足年轻玩家群体的喜好，《水浒Q传》大量采用了网络文学手法和无厘头风格，使得游戏虽具历史内蕴，却也不失现代化的轻松搞笑。下面，就让我带大家去游戏中先睹为快吧！



1.可爱的人物造型、极为卡通化的水浒人物形象，从登录界面来看，第一印象还不错。虽然本文截稿时游戏还处于内测阶段，服务器不算太多，不过每个服务器的名字都是以游戏中的地图或人物命名的，水浒的气氛还是营造出来了



2.进入游戏，发现新手指导员就在身边，她会告诉你游戏相关的所有鸡毛蒜皮的事情，比如新手该如何升级、如果不想打怪升级怎么办。真该谢谢这位姐姐，让我很快摆脱了两眼一摸黑的阶段



3.在新手指导员身边，有一个大大的《水浒Q传》户外广告，提示你正处于这个水浒的虚拟世界中，汗！这就是所谓的轻松搞笑无厘头风格吗？



4.是啊，我暂时可不想打怪升级，于是，按照新手指导员提供的任务，我要去城市中找一个人对话，这时才发现窗口右上角有一个NPC自动寻路的功能按钮，打开后系统将帮你在画面上标出行走路线



9.交完任务，拿了些钱、装备和经验，心里美滋滋的，才发现刚才急于做任务，还没仔细看人物属性、装备和宠物呢！



5.将大地图展开，你可以清楚地知道自己目前身处何处，也能从地图上看到各个NPC的大概位置。看看这地图的风格，倒不怎么像水浒，却有几分像RO呀



6.在寻找任务NPC的同时，点开了其他几个功能按钮，比如这个肢体动作面板（图中最右侧），动作表情很丰富，画风看起来也很亮丽



7.虽然有自动寻路系统，不过我一时懒到家了，跑着跑着忘了NPC的名字……还好，屏幕右下角有任务记录，打开一看，目前正在做的任务、剧情任务、家园任务、帮派任务等都罗列在这里。这些任务有的是我正在做的，有的是以后可能遇到的，都提前放出来了，看来我这个路痴以后不用为做任务而担忧了



8.走着走着，突然发现路上有一个叫"皇帝的新靴"的物品，点击后发现原来是路边的箱子，随机刷新，所有人都可以捡。想不到先让我遇着了，真是RP大爆发了！


10.宠物需要在星秀村的水浒新手指导员那里领取，与之对话就行了。我这个宠物的形象还挺可爱的吧！宠物是玩家在游戏中必不可少的朋友，它拥有不可或缺的生活技能，而宠物的形象也可能随着玩家的养成而发生变化


11.城里呆烦了，到野外呼吸一下新鲜空气。和城门口的NPC对话后系统就把我自动传到了城外。出来就看到指向标，挺不错，更不用怕走失了


12.走着走着，进入战斗了。因为水浒是踩地雷式的回合制战斗，整个游戏过程都显得要轻松一些，不怕有刀上抹了毒的盗贼来偷袭了


13.哈哈，还可以将游戏中的怪物抓过来归自己所用，方法非常简单，只要在战斗菜单中选择"捕捉"，再点击想要捕捉的怪物即可。一般来说怪物在受伤的情况下捕捉起来会容易些；怪物的血越少，捕捉的成功率就越高


14.据说角色达到一定级别后，还可以召唤坐骑，不过暂时只能看看图片了，这是我从网上找来的坐骑图，出处不详……


15.虽然本人在游戏中等级不是很高，但本着体验第一、等级第二的原则，还是发现了很多好玩的地方。看，这是贺彩系统，大家可在各个节日或发生重大事件时租用一块自由的场地，在这块场地中可以随意布置各种装饰、光效、NPC等。由于贺彩系统着重强调的是个性化、DIY，因此这块地方在租用期间是完全属于你的，你可以随心所欲地布置它来表现自己的创造力。当然，布置这个地方最大的价值就是邀请你的朋友来这里举行庆典、聚会。在游戏中，你可以找专门负责举行贺彩活动的NPC——宋清打开租用贺彩场景的界面，说白了，这是提供给玩家的一个功能强大的编辑器，玩家可以决定贺彩所使用的基本场景、贺彩主题、租用时间等基本信息，也可进行庆典管理工作，例如进出人员管理、场景内各种道具的摆放等


16.在《水浒Q传》中你可以仿效晁盖、宋江一样组建帮派成就伟业，也可以像林冲、鲁智深一样为帮派奉献一生而留下忠义之名。帮派最大的特色是在帮派强大后可以夺取山寨。但不要以为光取得了山寨就已经拥有了这块根据地，你还要和帮派的各个兄弟姐妹们一起合力建设这个山寨


17.你可以在《水浒Q传》中寻找自己的缘份，更可以和他或她一同组建家庭，共结连理。所以，大家都少不了来找月老啦！


18.瞧，正好赶上一场热闹的婚礼！一对快乐的新人，真是令人羡慕呀！


19.《水浒Q传》为每位玩家提供了在水浒世界中建立家园的机会，只要练到20级我们就都可以拥有自己的房子了。这时我们可以选择购买新房，也可以选择自己喜欢的二手房。银子要是不够，就大家之间多帮忙吧


20.个性化的房屋，不但拥有丰富的家饰，还有不同的住宅类型，适合不同等级的玩家。值得一提的是，在水浒世界中也是有高档住宅的——地处水浒商业核心地带的水浒花园小区，不但风景优美、地理条件好，并且是只能居住108人的高档社区。如果你能入住这里，那表示你的地位在水浒世界中已经相当显赫了。不过现在我却只能看着流口水，闲话少叙，为我的房子去奋战喽……

世界电子竞技大赛中国

烽火向欧陆

——2006“三星电子杯”WCG中国总决赛现场报道

■本刊记者 冰河、苍茫（特邀记者）

“牌子啊，三星”。一个学生打扮的年轻人站在中国人民大学西门外，手指前方的广告画，用夸张的河南口音对身边的同伴说。而同伴则很配合地用四川话回了一句：“搞啥子么，招聘会怎么放到暑假来开。”


PJ落败后复盘

这一充满喜剧味道的场面显然模仿自最近正在流行的电影《疯狂的石头》。而这两个年轻人似乎仅仅是影迷而不是电子竞技爱好者，因为他们所看到的广告，正是“三星电子杯”WCG2006中国总决赛的招贴画。不过接下来的对话就暴露了两个人的本色。

“今年不知道有没有比赛录像，往年都看不全，要不咱们也去学生会看看能不能搞张票进现场？”河南口音已经变成了普通话。

“去看看魔兽和星际的比赛吧，CS的比赛录像应该搞得到。”

站在两人不远处正准备问路的记者目睹了他们自娱自乐的过程。电影和游戏是这个年代大学校园中年轻人度过青春时光的重要内容，而电子竞技则给了他们更多的梦想。尽管最终站在领奖台上的人只能是少数，但正是众多这样默默关注着电子竞技的爱好者，让背着“玩物丧志”恶名的电子竞技正在一点点被社会所接受。进行决赛的“世纪馆”入口带着子女走进大门的父母们说明了这一点，赞助支持单位名录牌上增加的“北京娱乐信报”“可口可乐”“KAPPA”也说明了这一点。


好困啊，先睡会

人大的校园寂静而安详，虽然与外界的喧嚣繁华仅仅是一墙之隔，但不过是50米的距离，这里仿佛就是另一个世界。明德楼门前暑期没有回家的学子背着书包悠闲地走过，不时与路遇的老师同学招呼笑谈。“三星电子杯WCG”的招贴广告就在他们头顶的风中轻轻飘荡。在这样的环境里，原本应该热情激荡的电子竞技也消去了几分浮躁，变得更加轻松。虽然面对冠军，新人老将依旧将展开激烈的争夺，不过当最后的大幕落下，获得名次和被淘汰的选手们勾肩搭背地谈笑打闹着走出校园时，电子竞技“激烈竞争、快乐享受”的宗旨在这一刻真切地在人群中荡漾开来。


鏖战之后的xiaoT

不老的“星际”

对于大多数电子竞技爱好者来说，《星际争霸》也许不是他们最热爱的项目，但却是他们无法放弃观赏的项目。当炮火和机甲横扫过大地，闪电和航母布满了天空，所有人仿佛又回到了电子竞技刚刚兴起的那个年


Sky和Rabbit的巅峰对决

代。突击、包夹、骚扰、强攻……也许星际的画面已不再靓丽，不过电子竞技的对抗魅力再次展现无遗。

决战之前，三届WCG中国冠军、前往韩国参加职业联赛的PJ沙俊春是诸多星际爱好者瞩目的中心。所有人都希望看看沙俊春经过在韩国的一年磨练之后，会给大家带来什么新气象。而比赛承办方也了解星际迷们的渴望，顺应民意地将PJ沙俊春和F91孙一峰的比赛作为大屏幕转播的第一场星际赛事播出。孙一峰与沙俊春同样出线自上海分赛区，并且在上海分赛区的决赛中4次击败后者以冠军身份出线，因而已经有“PJ苦手”之称。

比赛开始，PJ沙俊春出现在地图的12点方向，而F91孙一峰出现在3点方向。双方探路的农民很快在路上相遇，从而都明白了对方所在位置。PJ立刻指挥早期的部队冲向对手高地的门口，而F91则用Zergling与之周旋，力图保住已经在高地下分矿放下的分基地。双方在分基地处展开了一场拉锯战。最终PJ在赶来的坦克支援下，依靠“枪兵+喷火兵+护士”的组合消灭了对手的分基地，并在高地下造了2个碉堡，试图牢牢控制住对手的经济。而F91则用“Lurker+Zergling”的重兵把守路口，并在分基地被消灭之前在家中的角落偷偷地放下了飞龙塔和蝎子窝，“猥琐流”的意图昭然若揭。

在进行休整之后，PJ指挥自己的部队冲上了高地的路口，但密集的Lurker给陆战部队造成了很大损失。正在人族局面占优的时候，F91拉出早已造好的5条飞龙，飞进PJ的主基地家中点杀农民。虽然PJ依靠家中的枪兵顽强抵抗，但F91良好的利用了飞龙的弹射技能，用很小的损失屠杀了PJ家中的抵抗力量。迫使PJ不得不回去救援，F91还趁乱用自杀蝙蝠击落了PJ唯一的科技球。至此PJ的经济补给虽然没有出现问题，但暂时无力继续进攻。而F91立刻将飞龙拉回，在空中开始转为吞噬者，同时家中的蝎子也升级好了迷雾技能，转型的兵力真空期已经过去，反攻开始。


PJ没想到会被F91淘汰

很快，F91先指挥飞蟹从侧面远程打击PJ家中的兵站和人口建筑，随后指挥Zergling在蝎子迷雾的掩护下冲出路口，在满天的虫雾中对PJ无法开火的远程攻击部队狂攻。PJ虽然且战且退，不过由于蝎子迷雾的影响未能消灭虫族的主力部队。而经济和人口上的限制也使得PJ未能及时生产出足够的空军对抗F91的飞蟹。最终被被F91的虫海吞没。此战双方都打出了自己的水平。PJ的“一波流”精准凶狠，F91在不利局面下针对对手主要依靠陆战队防空的特点囤积飞龙，并利用弹射技能逐渐消耗对手，最终在蝎子迷雾下强横地反攻成功。


裁判判定Newlife犯规

F91和PJ的恩怨还没有完。两人在小组出线后，在争夺败者组冠军的路上又一次相遇。不过赢得了第一场比赛的F91在拉锯战中利用PJ调整部队阵型的一个间隙，指挥提速的Zergling冲破对手阻截，杀入对手主基地，将PJ的农民几乎屠杀一空，并用第二波赶来的部队拼死打掉了PJ的ACADAMY，使得PJ短时间内无法补充生产护士和喷火兵。虽然PJ将杀入基地的虫子全部消灭，但经济和人口上的劣势让台下所有的观众都意识到，三连冠的PJ沙俊春，今年无法第四次站在冠军的领奖台上了。

最终F91淘汰了PJ，不过在接下来的比赛中未能更进一步，被最后获得季军的丁伟击败。

冠军的决战在LEGEND罗贤和66庄传海之间进行。庄传海也是2005WCG中国总决赛星际项目的亚军，2006年更进一步获得冠军，这也是台下所有观众非常期待的结果。而罗贤与沙俊春一同前往韩国联赛进修，经过一年磨练之后水平也提高了很多，能够一路不败以胜者组冠军身份杀入决赛就是最好的证明。这场决战发生在两名神族选手之间，双方对于可能的战术变化和打法都非常熟悉，可以说是毫无保留的硬仗。经过两场激烈的对攻战，最终罗贤依靠更高一筹的临场操作在决胜局战胜庄传海，获得了WCG2006星际项目的总冠军。


66期望击败罗贤以证明自己

魔兽：王者之风

《魔兽争霸III》项目是单项对抗比赛人气最高的，同时也是中国选手首次获得单项世界冠军的项目。所以从比赛分组抽签开始，魔兽的比赛区



罗贤终成正果

就聚集了最多的人群。在经历去年suh0苏昊、Sky李晓峰、xiaoT孙力伟三强联手出击，最终由Sky拿下金牌的经历后，2006年谁将获得代表中国奔赴意大利的荣誉，就成了所有玩家和媒体最关注的的事情。不过去年的冠军，2003～2005年魔兽项目三连冠的苏昊在分赛区预选赛中意外落马，未能进入总决赛，这个意外也说明中国魔兽项目的实力版图正在逐渐发生变化，更多的新人正在冲击老将的统治地位。从小组赛一开始，比赛就进入到一种奇怪的混乱状态。A、B、C组形势稍顺：A组Sky和Syc分别以5：0和4：0的比分顺利进入八强，B组Sai以5：0的战绩夺得小组第一出线，ChinaHuman经过2个加时，分别将Lion.Stone和Eat斩落马下最终出线；C组Ted状态神勇，以4：1夺得小组头名出线，xiaoT、fly、fordream都以3：2的战绩进入附加赛，最终xiaoT将另外两人斩落马下出线。


失败者也是英雄

相比A、B、C组，D组可谓形势大乱，先是经过无数轮的厮杀，Guangmo、Infi、Rabbit^4v都以4：2的比分进入附加赛；正当大家以为比赛能够很快结束时，谁知三人打了个1：1：1的循环比分，此时已是晚上9:00的闭馆时间，裁判很无奈地宣布明天接着打加时。

小组赛中，2005WCG世界冠军Sky李晓峰的比赛自然是最受观众瞩目的。他的“一波流”稳健而充满霸气，从双方开战伊始，就用持续不断的兵力给对方施加强大的压力，迫使对方无法扩展和升级。在第一场小组赛人族内战中，面对对手采用“大法师+熊猫+圣骑士”的不常用英雄组合，Sky强硬地采用同样的英雄组合，依靠更加优良的操作，几次在危急中都将英雄保存了下来，最终依靠高级别的英雄，生生将对手一点点磨死在家中。而随后的几场小组赛也都没有任何悬念地拿下比赛，以全胜的战绩小组出线。同样倍受关注的2004WCG世界亚军郭斌则有些不顺，临近比赛，携带的鼠标突然出了问题，匆忙找个鼠标替换，对局中又发生长时间网络不通畅，不得不闲坐等待故障排除再继续比赛。xiaoT孙力伟在比赛前则不幸落枕，在比赛现场无论是签名还是合影，都呈现出一种奇怪的僵硬姿势。让人担心他这倒霉的脖子会不会影响到随后的比赛。

xiaoT的第一场比赛对手是号称新一代兽王的Fly100%陆维梁。基于双方一贯的作战风格，观众都认为将看到一场激情四射的兽族内战。发生在TR（乌龟岛）上的这场内战，双方从开局开始就选择了同样的建设顺序、同样的英雄组合，甚至连初期的MF地点都相同。不过随后在第一次接触中，xiaoT依靠本方基地更近一点的距离优势，成功地多杀了对手一个兵，英雄率先升到了3级。随后囤积兵力对Fly100%的基地进行了第一次强攻，虽然未能得手，但已经将Fly100%的经济逼到了崩溃的边缘，取得了巨大的优势。就在此时，xiaoT却奇怪地没有继续进攻，而是开始清理野外分矿的怪物。这已经是他最近在国内大赛中第N次犯这样的错误了，以至于玩家已经给xiaoT起了个“巨大优势不胜男”的称号。


wNv在等待决赛

Fly100%抓住机会喘息过来，依靠良好的侦察，在xiaoT正在进行MF的时候忽然从背后杀出。又是一番拉锯战之后，双方都进入了主矿耗尽、无力开分矿、人口也不满20的尴尬局面，双方的先知召唤着幽灵狼追杀着对方英雄，地图上只看见满地的狼乱跑。同时双方的火焰领主都带着残存的兵力清扫着一切尚存的野外生物，依靠掉落的宝物卖到商店换一点点钱。整个战斗仿佛进入了单机游戏的RPG模式。而xiaoT又有一个称号叫做“不败RPG男”……在这个称号的保佑下，xiaoT在Fly100%猎杀地图上最后一群野外生物时及时发现，冲上去抢走了经验和宝物。到达6级的火焰领主冲进对方防御森严的主基地召唤出火山喷发，Fly100%的英雄在拥挤的基地中不幸被火山飞石击晕，倒在了xiaoT的先知面前。xiaoT终于获得了这场耗时接近1小时的漫长比赛的胜利。


三星的礼仪小姐

xiaoT的状态显然受到落枕的影响。第二天


杨树超胜券在握



到场嘉宾十分重视电子竞技

所有的小组出线名单确定后，他遭遇到多次交手的老对手Guangmo郭征坤，而后者让他在2006WCG的征途走到了头。不过Guangmo也败在了Sai的手下。至此2005年魔兽项目的四强选手suh0、Sky、xiaoT、Guangmo，仅有Sky以胜者组冠军的身份走到了最后。

冠亚军决战发生在Sky和本届比赛的最大黑马Rabbit^4v之间。未尝一败的Sky在第一场比赛遭遇Rabbit^4v的强力挑战。TR（乌龟岛）地图上双方都出生在左上方的近点，Rabbit^4v侦察到对方动向后，用英雄骚扰Sky在野外的活动，速建双兽栏，暴飞龙点杀对手的农民和法师部队。加上牛头的冲击波和先知的闪电链，将Sky的地面部队消耗殆尽。赢得了第一场胜利。第二场战斗发生在TM（弯曲的丛林小径）上。Rabbit^4v再次先于Sky侦察到对手的位置，带领部队凶猛地扑了过来，虽然Sky及时回城，顶住了敌人的第一波进攻，但Rabbit^4v带领部队在Sky主基地附近来回巡逻，抓住对手出城MF的机会又冲了进去。没想到Sky毫不犹豫地也带队冲进了兽族主基地，形成互拆主基地的局面。理论上来说差不多的人口，兽族对建筑的攻击效率要高于人族，但"狡猾"的Sky在出门之前在家中建造了3个防御塔，对先知的幽灵狼造成很大杀伤，同时还升级了建筑的强度和护甲，使得兽族的主基地先于人族被拆掉。当兽族也即将拆毁人族的基地时，天空中出现了回城的光晕，先知和牛头不得不带队撤退。从此人族牢牢占据了上风，Sky操纵英雄双线作业，骚扰、打怪两不耽误。并及时侦察到兽族分基地所在，彻底扼杀了对手的经济。最终Rabbit^4v敲出了"GG"。2005年魔兽项目世界冠军Sky李晓峰，获得了2006年魔兽项目的中国总冠军，将前往意大利蒙扎，捍卫属于中国人的荣誉。


三星代表李承求先生致辞

CS：黑马行天下

本次WCG2006中国区的CS比赛，除了老牌强队的身影，新人的涌现也让人眼前一亮。尽管格局和实力仍然掌握在"职业了几年"的老选手手里，但新人的朝气还是吹起了清新的风。分组抽签结果让记者们面面相觑、做声不得。人民大学世纪馆似乎冥冥中注定要成为电子竞技比赛的"黑洞"，wNv.cn、Newlife、Hacker.GM和Dramatic分在A组，如果不是Dramatic未到场而弃权，这个死亡之组比起德国世界杯来说简直有过之而无不及。接下来D组的排列彻底让记者傻了眼：Star.ex、Hacker.Devil、T.R、wNv.gaming又分在一个小组。

第一轮比赛刚刚拉开帷幕，wNv.cn就在de_inferno遭遇了Newlife。由于WCG的含金量，使得每一场比赛对于选手们而言，都是真刀真枪的战斗。调整未久的wNv.cn面对对手凶狠的攻势，非常不适应。但Mikk、tK等人还是保持了极高的战术素养，残局处理上颇多亮点。当T时在Perfect的带领下，进攻打得极有层次，但毕竟磨合时间不够，在关键局因为进攻脱节，被Newlife抓住，最终以12：16败北。这一场战役让昏昏欲睡的选手们都惊醒过来，打消了先前的踌躇满志，重新为自己进行定位。

B组的局面也好不到哪去。本届WCG的CS项目争夺，几乎都要在最后一轮之后，由小分决定生存还是死亡。除GZTV全胜之外，E-HomE和New4都是3胜2负，比较小分，前者遗憾地与八强无缘。E-HomE的勇猛弥补了创造力的不足，可惜关键局的大恶手让他们最终未能把握自己的命运。



街头篮球前三名

D组的Star.ex和wNv.gaming都出线了。WEG冠军占据了绝对的优胜，只有和Star.ex交手时感觉比较艰难。双方在de_nuke交火的时候，是很有想法的，可能都愿意把悬念留到淘汰赛。

双败淘汰赛上，C组头名ziyi终于露出强者本色，将wNv.cn击败。这场在de_train上的对决极有技术含量，ziyi的防守显然很有针对性，甚至前压的质量都非常高。Star.ex和wNv.gaming在胜者组第一轮再度相遇。此时双方开始玩命，完全没有保留。adi8和loveRT等人



中国星际揭开了新的一页



FIFA城头变幻大王旗

打出了凶狠的进攻战术，wNv.gaming的防守前后脱节，层次感很差。易边后情况立刻天翻地覆，wNv.gaming也来个无坚不摧，Star.ex则开始了无偿的分数赠送。双方打成平手，经过两个加时，Star.ex小输3分，心有不甘地去了败者组。而Newlife横扫ziyi之后，站到了wNv.gaming面前。两队仿佛克隆了Star.ex和wNv.gaming的比赛，区别在于地图换成了de_nuke。alex指挥队员在上半场依靠灵活的进攻拿到了12分，而nuke本来是CT防守占优，正当所有人以为大局落定时，Newlife下半场硬是靠疯狂的AK加上野猪杀出一条血路！平局！一干记者张大了嘴巴，没回过神来。wNv.gaming的布防形同虚设不说，队员状态之差也令人咋舌。但问题来了，Newlife第30局的进攻中使用了闪光雷Bug，记者和裁判共同观看了录像之后证实了这一点。尽管无法分辨这个举措出于有意还是无意，但确实干扰了wNv.gaming的防守，所以当局分数判予对方，Newlife就这样被打进了败者组。而wNv.cn再次遭遇ziyi，双方又在de_train上交手，结果仍然是ziyi获胜，但ziyi没能闯过Star.ex这关，败者组决赛在广东老牌强队和Newlife之间展开。Star.ex依靠超卓的个人能力，回到了小组赛和wNv.gaming对决的原点。在de_train上，alex和Jungle等人一阵快攻，拿下了13分，使得冠军没有了悬念。WCG2006中国区总冠军再次被wNv俱乐部拿在手中。

FIFA06：业余的神话

“三朝元老”本是WCG在中国被人津津乐道的故事，而今年suhO早早地在陕西被拉下马，PJ在中国区总决赛上的表现让人大跌眼镜，所有的目光便集中到了李君的身上。这位FIFA选手并非职业竞技运动员，而是不折不扣的“草莽”——业余选手。但他的经验和实力，是所有对手不能小觑的。WCG上人人都有可能成为黑马，容不得半点大意。荆州要是丢了，可就拿不回来了。

在比赛人员当中，记者发现了久违了的身影——林晓刚。这位WCG的元老级人物笑言自己是黑马，参加比赛就是想尝尝谋杀大牌的感觉。16位选手分为上下半区，采用双败赛制，其中张曦、马玺清和李君无疑是夺冠热门。足球向来是一朝天子一朝臣，变数太大，只能分辨实力，不能断言冠军。李君的状态不是很好，因为工作关系训练不系统，赛前猛练让他的身体吃不消了。比赛一开始，就以2：3负于袁明皓。杨树超和马玺清则纷纷奏凯。最大的黑马正是袁明皓，从沈阳赛区以第三名出线的他战胜王越之后，又飞起一脚，把马玺清赶去和李君做伴，这一来败者组的形势一片混乱，人人都不是软柿子。李君的发挥仍然时好时坏，和广州赛区亚军赖培荣一战，打出了6：5的大比分。只有杨树超的发挥稳定且可靠，王者之相开始显露，经历了2005年的失利之后，杨树超显得更加成熟。张曦则一负再负，黯然出局。



黄袍加身的Sky

三星电子获得杰出贡献奖

李君将马玺清淘汰，再接再厉打了陈炜4个球，终于拿到了败者组决赛的机会，也获得了去意大利的资格。袁明皓在胜者组决赛上迎来了杨树超，后者是广州赛区的第三名，两人其实已经拿到了意大利总决赛的门票。一场激烈对抗中，杨树超毫无争议地胜出，而李君要获得冠军，必须先把袁明皓推倒。双方大打攻势足球，全场纠缠不休，进球如梅花间竹，袁明皓还两次击中对方门柱。激烈的场面让观众看得酣畅淋漓，台下彩声不断。李君以4：3击败了成色十足的黑马，以一个业余选手的身份挑战职业选手杨树超。这是一场法国对意大利的比赛，几乎成为了德国世界杯决赛的翻版。杨树超（意大利）上来就先声夺人，拿下一分，接着当的一脚打在李君（法国）的门柱上，台下一阵惊呼。李君处在风雨飘摇之中，咬着牙苦苦防御，但又被打进了一球。这下李君彻底甩开了包袱，殊死一搏，很快攻进一球。一时间意大利队手忙脚乱，眼看李君扳平的一球就要进门，却鬼使神差打在了门梁上！下半场杨树超调整好心态，没有给李君更多的机会，比分最终锁定在4：2，杨树超获得了FIFA中国区的总冠军。李君尽管告负，但他以一个强者的身份书写了业余选手在职业竞技历史上的神话！



wNv卫冕成功



本栏目持续征集短小精悍的游戏技巧心得文章，来稿请附上一张以上的说明性配图，欢迎图片解说型技巧的投稿。另外，请大家投稿时写明联系地址，以便刊登后寄发稿酬。投稿信箱：yangli@popsoft.com.cn

《三国志11》实用技巧数则

■天津 朱文浩

一、天灾不可测，亡羊补牢为时不晚

如果玩家每回合都有存记录的习惯，那么每季度伊始可能爆发的灾祸就没办法用S/L躲过去，我们只能亡羊补牢了。其实天灾只有疫病和蝗灾两种，破坏的套路也很清楚，对症下药就能把损失减小到最低。

1.疫病：爆发后每回合按一定比率损耗城内士兵数，所以城内士兵越少，损失就越小。有鉴于此，爆发疫病时派遣一支或多支运输队（比战斗部队消耗的粮食更少）带领绝大部分士兵在城外待命（如图1），而其他武将则在最短时间内将治安提升至100，一般就可平息疫病，这时再让部队回来，就可使大部分士兵免受灭顶之灾。


图1

2.蝗灾：爆发后每回合先逐一破坏城内农场，直至农场被破坏殆尽，再大量消耗城市储备粮。同样地，我们派出一支或多支运输队，不同于对疫病处理方法的是，城内只留足够吃的粮食，剩下的大部分粮食由此运输队带出，城内其他武将提升治安至100，注意平息得越早，农场损失得越少。

二、团结力量大，建筑合造速度快

我们知道游戏中辅助建筑对于战斗的胜败有着举足轻重的作用，如何更快地建设它们，让他们付诸使用呢？以军乐台为例，如果一支部队建设，最少要两个回合（无筑城特技），如果两支部队合作，就仅需1回合。方法为：一支部队选择“设置”里的“军乐台”，可建设一半左右的耐久，之后另一支部队移动到尚未完工的建筑旁，选择“修补”（如图2），则军乐台即刻就可完工（注：这两支部队的士兵数，部队建设能力不能太低，否则也无法实现此方法）。


图2

三、水战用骑兵，移动力还是最高

骑兵在路上速度最快是毋庸置疑的，可是你是否知道，在同等条件下，骑兵在水上的移动力也高于其他兵种（图3），利用这一点，在水战时用骑兵，有利时可追击敌人，不利时可比别人更快地逃跑……



图3

四、弩兵技巧两则

1.兵法“乱射”可同时攻击大片敌人，但攻击点只有一个，以此攻击点为中心，“辐射”周围的部队（弓矢不长眼睛，敌我皆受害），所以攻击点要选择敌军密集处的中心部队，同时还要尽可能地避开周围的己方部队，这样可把“乱射”的威力发挥到极致（如图4）。


图4

2.伏兵战法在战争史上一直是很好用的方法，《三国志11》的弩兵也可利用之，在研究了技巧“应射”之后，弩兵对于弓箭攻击有了反击的能力，但你知道么，如果我军弩兵在森林中对弓箭部队发起攻击，敌人是不会还手的（如图5）。为什么？因为他们只知道箭是森林里射出来的而不知道是谁干的，因而根本无法还手，就好像“伏兵”战法一样防不胜防，光荣对于细节的把握真是令人佩服。


图5

五、非前线城市委任技巧

玩家在占领了大量城市后，就会有越来越多的城市


图6

需要管理。各个城市的治安，士兵的扩充、训练，兵装的储备，都需要玩家去执行。可是我们最多只能有255点行动力啊……剩下的非前线城市我们没有心思也没有行动力去管，这时最好的方法就是委任。其实本作中委任的军团还是相当本分的，建立军团时，把在第一军团下那些混饭吃的庸才都送到后方去，再派一两个忠心耿耿手下去做军团长，选择军团委任，重视一切物资储备，却禁止他派出战斗部队或拉拢人才（搞来的都是垃圾），允许输送并且设定输送目标为君主直辖的第一军团（委任军团所管辖的城市物资君主也可直接调度），过几个回合，你就会看到运输队天天穿梭于我军的各个城市之间（如图6），积累到一定程度就会向直辖城输送物资了。反正我们也没有多余的行动力去管理，交给电脑管理还可获得一部分额外的物资补给，何乐而不为呢？

暗夜精灵版的Sky流

■山东 eB

在WCG2005中，我国选手Sky以自创的Sky流代替了多年来人族的万金油组合，赢得了中国电子竞技第一个魔兽项目的世界冠军。综合看来，Sky流内容就是提前放下伐木场，抢升2级基地，在2级基地升级完成后用4个农民抢修两座神秘圣地，同时雇佣第二英雄纳迦或召唤系英雄。在对手第二英雄和2级科技没有完成前，配合农民的TR，压到对方基地。而Sky流的精髓便是一个“狠”字。

笔者用的是暗夜精灵，借鉴了Sky流选择第二英雄的原则以及压制时间，并配合暗夜的种族特性，想出了暗夜精灵版的Sky流打法，请大家指正。


图1

首先是中立英雄开局，中立英雄选择丁丁当当的地精修补匠，技能当然是口袋工厂了。运用暗夜精灵初期高攻击力的弓箭手和地精工厂可快速地进行FM（图1），然后尽早升级2级基地，并放下第二棵战争古树，将月亮井补至50人口。此时便可狂补弓箭手了。以地精工厂做肉盾，可轻松FM地图上的任何黄点。


图2

在2级基地升好后，在酒馆雇佣第二英雄兽王或火焰领主，此时弓箭手也应有10多个了，压向对方基地吧。对方此时可能正在升级2级基地，可能正在补2级建筑，可能正在生产第二英雄，但无论如何，大多不可能与你抗衡的。（图2）


图3

注意几点： 1.我们升级2级基地的作用只是雇佣第二英雄和囤积弓箭手，所以不用做猎手大厅了，一波打下来你就赢了，打不下来就得GG；2.升级2级基地时家里可能只有基地、祭坛、古树、月亮井几个建筑物，小心对手来压制（图3）；3.雇佣第二英雄后木头就没什么用了，可把家里采木的小精灵拉出来，到对方基地里建守护者或月亮井或商店。

此战术自然有它的漏洞所在，但足以让你在中低水平的对抗中爽一把。

《鬼武者3》之平八无赖传

■北京 尹文超


图1：在村里遇到左马介



图2：游戏刚开始时获得吸魂之数珠



图3：进紫色的门

相信很多朋友早已感受过《鬼武者3》带来的精彩，也许你已打通全关而且还是完美的结局，但你可能并没有发现，在特典里还有一个小游戏，是关于跟我们亦敌亦友的本多平八郎的。下面我将向大家简单地介绍一下这个小游戏的流程，以免大家走弯路。

游戏是从杰克骑摩托车飞上南蛮船以后开始的。与左马介对话后得到吸魂之数珠，之后到村子里，在杀敌时可连续地按下L键使出强化招式，可防守敌人的攻击。去到铁匠屋里，与见习的铁匠弟子对话可得到铁匠备忘录和千


图4：进入紫色的门后遇到双头幻魔


图5：在海底神殿遇到森兰丸



图6：只能在这里打水

里的鬼粉，并被要求去寻找铁矿石。到左面的火炉旁使用鬼粉，可打开一条光路，进去后就会到达海底神殿（在这里是有5分钟时间限制的）。在门口的宝箱里拿到海底神殿地图，出去后来到海底神殿的总枢纽，进入紫色的门，这里有双头幻魔，小心避开就可以了。进入门后打败敌人就可得到红色铁矿石，按原路返回时还是要小心避开双头幻魔。回到来时的地方还能遇到森兰丸，如果时间够的话可陪他“玩玩”，也可直接从光路返回。回来和学徒对话并将矿石交给他，但接着他会要你去帮他打海水，去一开始那里的码头才能打到，打好后在路上尽量避开敌人，在铁匠屋门口时可用前面的招式，只要打死那个幻魔植物就可进去了。在这之间，表示水量的蓝条不能闪，否则就要重新来过。将水给学徒后他会给你一个红色齿轮，拿到齿轮后在破魔镜旁机器上使用就能将吊桥拉起，然后消灭所有的幻魔，平八的故事也就结束了。P


图7：灭掉前面挡道的植物就可以了


图8：在这里使用红色齿轮

实况足球数值能力解析——状态篇

■四川 秦国强

对于实况足球系列来说，永远都有研究不完的东西，就正如我认为自己对于实况已很了解了，已是老鸟了，却不一定对战术系统的含义有正确的理解。相信很多玩家都没有看过实况足球的官方攻略，因为觉得没有太大的意思，假如仔细看看，那么你一定会受益非浅。下面笔者谈一下实况足球中球员状态对于球员在比赛中的影响。

大多数实况玩家对于状态的认识还只是停留在初级阶段，或者说因为没有仔细研究过，所以出现一些排兵布阵上的错误。每种状态对球员各种属性的影响请见表格（官方）。也许玩家原来会派上一个处于状态低迷的亨利，或者是让受伤的托蒂继续坚持比赛，那么在看了表格之后，相信你会有些顾虑了吧，因为处于状态差时，即使是那些巨星们，他们的能力也是会大打折扣的。表格中的第1、2种状态（红色和黄色），相信不用多讲，玩家都希望自己的球员处于这种好状态。笔者下面主要分析一下处于状态低迷时的情况。处于第3种状态（蓝色）时，球员的能力开始下降，这时我们主要关注的是对平衡、反应和敏捷性的影响。可以说前锋在这种状态下所受的影响较中、后场球员大，所以，如果遇到这种情况应该适当地调整锋线球员的搭配，若不是特殊情况，最好不要选择他们首发，可让他们替补出场。处于第4种状态（紫色）时，可以说球员的能力开始大面积下滑，几项重要的能力如：平衡、反应和敏捷性下降了18%之多，处于这种状态的锋线球员最好不要再派他上场，因为他们的进攻能力已被大大削弱（特别注意的是像大因扎吉、梅西、萨维奥拉等依靠灵活度的球员是绝对不能上场的），而后场防守型的球员也要注意了，平衡、反应和敏捷性下降让他们的防守能力损失不少，常常会出现转身启动缓慢的现象，这对于中后卫绝对是致命的。因为一旦遇到速度快的前锋从中后卫之间突破，而自己的球员又出现停顿的现象，本来速度就不快的中后卫就相当于摆设了。处于受伤时（黄色），球员的能力下降得最多，这也很符合现实中的情况，所以，一旦球员受伤，还是不要让他硬撑，因为这时他的攻防均下降达30%之多，如果是一个巨星，那么他就沦为了一个普通球员，而如果是一个普通球员，那么他就等于是一个废人。所以你应该做的是马上将他换下，当然前提是你还拥有换人名额。当球员刚刚伤愈复出时，一般是处于第5种状态（灰色），球员的能力仍然受到一定的影响，不过同前面的第3种状态（蓝色）相比，能力下降的幅度还是要小一些，所以处于这种状态的巨星是可选择的，因为他们往往有较多的特殊能力，而处于这种状态对他们的影响也不是很大。在损失普通能力的前提下，保持特殊能力的方法是可取的，毕竟巨星的作用不可掩盖。这种状态能力下降相对较小，所以中、前、后场的球员均可选用。P

状态						
进攻	+12%	+6.4%	-8%	-16%	-32%	-6.4%
防守	+12%	+6.4	-8%	-16%	-32%	-6.4%
平衡	+12%	+6%	-12%	-18%	-18%	-6%
体能	+12%	+6%	-6%	-12%	-24%	-6%
速度	+9%	+4.8%	-6%	-12%	-24%	-4.8%
加速	+12%	+6%	-9%	-18%	-24%	-6%
反应	+12%	+6%	-9%	-18%	-24%	-6%
敏捷性	+12%	+6%	-9%	-18%	-24%	-6%
带球精度	+9%	+4.8%	-4.8%	-9%	-24%	-4.8%
带球速度	+9%	+4.8%	-6%	-12%	-24%	-4.8%
短传精度	+9%	+4.8%	-4.8%	-9%	-18%	-4.8%
短传速度	+6%	+3%	-3%	-6%	-18%	-3%
长传精度	+9%	+4.8%	-4.8%	-9%	-18%	-4.8%
长传速度	+6%	+3%	-3%	-6%	-18%	-3%
射门精度	+9%	+4.8%	-4.8%	-9%	-18%	-4.8%
射门力量	+12%	+6%	-6%	-12%	-18%	-6%
射门技术	+9%	+4.8%	-4.8%	-9%	-18%	-4.8%
任意球精度	+9%	+4.8%	-6%	-12%	-18%	-4.8%
旋转弧度	+9%	+4.8%	-4.8%	-12%	-18%	-4.8%
头球精度	+9%	+4.8%	-6%	-9%	-18%	-4.8%
弹跳力量	+12%	+6%	-6%	-12%	-24%	-6%
技术	+9%	+4.8%	-6%	-12%	-18%	-4.8%
进攻欲望	+9%	+4.8%	-6%	-12%	-30%	-4.8%
心理素质	+12%	+6%	-9%	-18%	-30%	-6%

状态影响表

本期推荐补丁

下载网址：http://patch.ali213.net/

《帝国时代III》（Age of EmpiresIII）Sean版专业级官方改良完美简体中文汉化包v2.2

本版适用于最新的官方v1.08，并且根据官方繁体中文版本制作，并且进行了完美改良，汉化质量超越官方版本，为目前最专业的汉化包。

《帝国时代III》（Age of EmpiresIII）论坛精华补丁MOD全集

这是游侠论坛上最经典的各种补丁和MOD全集，其中包括通关存档20多张精美游戏地图，多款实用补丁、MOD、游戏工具等。

《机械部队》（DropTeam）光盘补丁

《X3太空贸易战》（X3 Reunion）v1.4.03升级档光盘补丁

《X3太空贸易战》（X3 Reunion）v1.4.03升级补丁

《帝国时代III》（Age of EmpiresIII）v1.08升级档光盘补丁

《三国志11》中文版（Romance of Three Kingdom 11）光盘补丁

《三国志11》中文版（Romance of Three Kingdom 11）VAN版全功能修改器v1.02.730

《三国志11》中文版（Romance of Three Kingdom 11）隐藏要素全开补丁

《三国志11》中文版（Romance of Three Kingdom 11）模拟方式执行补丁最新v2.0

《文明城市罗马》（Civ City:Rome）光盘补丁

《文明IV——战神》（CivilizationIV:Warlords Expansion）光盘补丁

《魔法门之英雄无敌V》（Heroes of Might and MagicV）v1.2版7项属性修改器

《魔法门之英雄无敌V》（Heroes of Might and MagicV）v1.2升级档光盘补丁

《全面战争——纪元》（Total.War.Eras.Collection）补丁

《真·三国无双4 Speical》中文版（Shin Sangokumusou 4 Special）全能存档修改器v1.0

《真·三国无双4 Speical》中文版（Shin Sangokumusou 4 Special）简繁体双语版修罗模式内存修改器v1.5.5

《真·三国无双4 Speical》中文版（Shin Sangokumusou 4 Special）简繁体双语版全能修改器v6.3

本修改器可对音效系统、人物属性、无限物效、时间凝固等方面进行修改。

《亚历山大——全面战争》（RTW:Alexander）游侠论坛精华攻略集

本精华攻略集中包含了游侠论坛“罗马”全系列专区的攻略、心得、技巧等多种类型的技术文章。

《战火文明》+《国家的崛起——传奇延续》+《战争行为——严重叛国》（即时战略游戏专区）游侠论坛精华补丁攻略集

本攻略集包含了游侠论坛即时战略游戏专区的全部精华，内含多篇精华攻略心得和实用补丁。

《泰坦之旅》（Titan Quest）游侠论坛精华补丁集

本补丁集包含了游侠论坛欧美RPG大作专区的全部精华，内含2款修改器、2款完美存档、数款实用补丁和游戏MOD。

问题交流《魔法门之英雄无敌V》客座专家：fly

问：第3关的子任务中不是有要诅咒法师的城市吗？为什么我一诅咒下去任务就会失败？

答：分享一下我的经验。我是用伊莎贝尔去打其中一座城镇的，打败英雄后得到那个任务要取得的手杖，也就是可诅咒城镇的手杖。可是这样事件不会触发，一定要把手杖交到死灵英雄手上才会完成取得手杖的任务。另外，最右上角，也就是最后攻打的城镇是不会被诅咒的，而中间以及偏左的那个都可进行诅咒。诅咒的方式是，死灵英雄带着手杖进到城里，然后出来时它就会问你要不要诅咒了。

问：我想问的是关于精灵族任务第5关的。我遇到一个不死族带了16K的影龙，我试过用另外2个英雄和主角一起把他打倒，还是无法过关。这关地图超大，还有上万只骷髅弓箭手，太可怕了。要怎么才能过关？

答：破这关应该可用2种方法。一个是清掉屏幕上所有的不死怪，打尼可拉时它就不会复活了。另一个是带着在子任务中收集到的凤凰去打尼可拉，凤凰不能全死光就可打死它了。另外，建议你先把地图右半部的不死城占领了，不然骷髅海真是太可怕了。

问：我在庇护所第4关卡住了。主角已打破地下墓穴，也拿到了那双可在海上走路的鞋子了，但装备上之后还是无法走过断桥边的水面。是Bug么？

答：断桥旁有一个下到水面的地方，对岸也有一个。准备上鞋子之后，不要点击水面，直接点对岸上岸处的沙滩就可过去了。

林晓：好了，放松一下，让我们忘记绿茵场上的激烈冲突，休息一下疲乏的眼睛。这一次剧场送给你的，是一篇东方背景的游戏小说。

对了，有个好消息给大家，《文泽拉斯传说——我们的魔兽世界》这本书终于出版了，定价29.8元。有需要的朋友请汇款至北京海淀区亮甲店130号思济大厦414室收，邮编100036。免邮费。

皇族后裔（上）

■四川 戴飞

必须指出，我这一生中命运的转折，源自于一个吃饱了没事儿干的即兴念头。那时候我年方十六，意气风发，正碰到我们清源村的乡勇团招人。我一时兴起，打算加入其中，去和什么土匪啊山贼啊好好地干上几仗，立点功勋，替死去的爹娘光耀门楣。但当我把这个想法告诉村长时，村长沉默了一会儿，转身回屋去了。

不久之后他走出来，递给我一样东西。我一看，是一块玉佩，样式古朴，放在手心有种历史的冰凉感。

"有一件事情我一直没告诉过你"，村长说，"其实你并不是出生在这里的。十六年前的一个夜晚，你被遗弃在这里，除了这枚玉佩，没有其他的身份标记。"

"可是……这玉佩上写的是什么？"在最初的震惊过后，我疑惑地问，"这几个字我不认识。"

"我也不认识，但村西头的闻广认识。他说，这上面的字是古代的篆文，刻的是开国皇帝的名字。"

"这说明什么？"我傻乎乎地问。

村长严肃地说："这说明，你很有可能是皇族的后裔。既然你有心加入乡勇团，为什么不去追求更大的成就呢？"

"皇族后裔"——我一辈子没想到自己会和这四个字联系在一起，为此我一夜没睡好觉，手里摩挲着那块证明我血统的玉佩，想起了很多乱七八糟的往事：三岁时从破败的屋顶漏进来的秋雨，五岁时包裹父亲——确切说是养父尸体所用的草席，九岁时母亲随一个货郎无声无息地离去，十一岁时偷鸡被打在脸上留下的伤疤……这些东西比这枚玉佩更能证明我的存在，但我却必须抛弃它们。

第二天早上我黑着眼圈起了床，打算收拾行装出发，发现其实也没什么值得收拾的。我甚至于连出门的路费都没有，以至于假如我就这样出门，两天后就会变成一具饿殍，于是我去找村长借钱。村长和蔼而毫不犹豫地拒绝了我的要求。

"鉴于你一贯的信用记录，我不能借钱给你。"他温柔地摇着头说。

"可是，您昨天不是还说，我能取得更大的成就吗？借钱给一个皇族后裔，也可以算作长期投资嘛！"我试图诱之以利。

“请你加上‘疑似’两个字”，村长的商人本性此刻展露无遗，“我是从来不做风险投资的。”

我转遍了全村，没有一个人愿意慷慨解囊，这让我倍受挫折。这时候有人拍了拍我的肩膀，我回头一看，是从小一直被我欺负到大的缺牙小花。她递给我一个布袋，里面装了十来个馒头。

“拿着路上吃”，她小声说，“什么时候回来，把布袋还给我，不然我娘要打我的。”

那一瞬间我感悟到了自己人生的失败，活了十六年，居然只有这个傻头傻脑的小女孩来同情我。我走到村口时，她还咧着嘴冲我笑，似乎一点也没想到门牙处还有一个滑稽的窟窿，那两颗牙是因为小时候被我绊倒才磕掉的。

我决定走一步算一步，不管怎样，我偷鸡摸狗坑蒙拐骗的功力尚在，这不会因为我变成疑似皇族后裔而发生改变。但充满豪情地走出一天后，我才意识到一个致命的问题：我该往哪儿去？我似乎应该去王城，找寻我的身世，但王城在什么方向，我却一无所知，连张地图都没有。

是夜我蜷缩在一间破庙里，在疲倦中沉沉睡去。梦里我骑在火红的高头大马上，背后高高飘扬着国君的旗帜。身前，一具具尸体喷射着鲜红的血液倒在地上，有的缺了胳膊，有的断了腿脚，有的脑袋不翼而飞；有的身上刺进了一支长矛，被整个贯穿；有的全身插满了弓箭，好似一只豪猪。我对于战争场面的认识，大抵是这样的。

我醒来的时候才发现，原来梦境中的感觉并不完全是假的，不知道从哪儿冒出来两拨人，手里拿着明晃晃的武器正在火并。我眼疾身快，一躬身钻到了供桌下面。

在双方不停歇的“你奶奶的”“老子砍死你”的呼喝声中，我渐渐听出点门道，这是一伙山贼在抢劫一支镖队，不由得很兴奋。因为当强盗劫掠完后，或许我可以分一杯羹，找到点零碎的能换钱的玩意儿。

果然，打着打着，从地上滑进来一把匕首，差点割到我，不知是被谁打掉的。我把它捡起来，借着隐约透进来的一点火光，我发现这匕首刀刃锋利，刀柄上镶嵌着一颗明珠，看来价值不菲。我立刻打算把它揣进怀里，但匕首的主人——一个光头大汉，却在此刻也紧跟着钻了进来，显然是为了寻找这柄匕首。他犯了两个错误：其一，没想到下面有人；其二，没想到下面那么窄，以至于他宽厚的身躯一下子被卡住了。我则犯了一个错误：没想到手里握着匕首，下意识地伸手想推开他。

后来供桌被掀翻时，山贼们和镖师们同时看到，本年度十大悍匪排行榜名列第二的凶徒、著名的龙岗山山大王圆睁着双眼，颈动脉上插着他心爱的匕首，一脸的不甘心；一个满面鲜血的年轻人，双手还做英勇无畏状，牢牢地握着那柄匕首——匕首卡进了他的骨头，我一时间拔不出来。

这个故事教育了我们，世事难以逆料。有时候你以为自己是个小流氓，其实你是疑似皇族后裔；有时候你想做个小贼，却一不小心当了英雄。而龙岗山山大王一生劫人无数，万没料到自己会死于一场意外的抢劫。

树倒猢狲散，山贼们哄逃而去，留下镖师们一齐夸赞我下手专业，一刀致命。我很谦虚地隐藏了自己显赫的身份，只告诉他们我想去王城。当然这也是出于安全考虑，因为那枚玉佩是我唯一的身份标志，任何人从我手里抢走它，都可以取代我。镖师们表示，可以带我去凤凰城，然后我再从那里自己寻路。

一路上我发现镖师们不停地写着东西，开始我以为他们都是文化人，在写着什么日记游记之类的玩意儿，后来我才知道他们在写遗书。原来在运镖的路途中颇不太平，流寇、山贼、敌国特务、专业劫镖工作组、野兽、妖魔……各种敌人层出不穷，谁都可能一不小心嗝屁，每到一处新地界，就要更新一次遗书。根据可能的死法的不同，遗书内容也各不相同。譬如被外国人杀了，就号召自己的儿女投军强国，“王师南定汉国日，家祭毋忘告乃翁”；若是不幸被吸魂僵尸吸干魂魄，就叮嘱儿女日后杀死该僵尸，取出自己的魂魄石，妥为安葬。

据说，保镖这一职业的工伤率和死亡率仅次于采矿。我问他们为什么不换个工种，他们告诉我：“有口饭吃就不错了。”

“穷人就只有这种命”，镖头说，“把脑袋系在裤腰带上过日子。”他是个满面愁容的中年人，系在裤腰带上的脑袋在我们抵达黑水潭的时候被一群来如影去如风的外国人砍掉。他们都是来自吴国的，原本是我们唐国的盟国，却像一群狂狼一般呼啸而来，杀掉了我们四五个人，劫走了最值钱的几车货物。

大约过了半天，他们的头领又骑着马匆匆出现在我们眼前。我正准备按惯例钻到路旁的草丛里，却听见他开口说：“真抱歉，我们认错人了。”

“我们把你们当成汉狗了”，他说，“下次我们一定注意。但是镖车已经抢了，我不能让弟兄们白干，所以给你们送来几副棺材，好好安葬死者吧。”

“我们同盟国家，一定要团结，汉狗和齐猪才是我们共同的敌人！”他真诚地强调说。

这些天我跟着镖师们略微了解了一些与这片大陆有关的事情。这里共有十个吵吵嚷嚷你争我夺的国家，一个年老昏聩说起话来直流口水的象征性的皇帝，以及他完全无法管束的十位国王。当听说这一消息时我很失落，看来皇族也很难有什么地位可言。

十个国家之间经常相互劫掠骚扰，甚至发起战争，汉国和齐国就是其中最强大的两个。他们的人的确敢于大摇大摆地借道唐国运送物资，但考虑到黑水潭远离边境，若要借道此地相当于多绕了两倍的路程，我们的盟友提出的“认错人”的理由无疑并不充分。

我冷笑一声，打算说话，但看看周围的镖师没有一个人敢站出来驳斥他，连忙把嘴闭上。等他走远后，我忍不住说：“他分明是在撒谎……”

新任镖头，也就是原来的副镖头摆摆手说：“还捡回来几副棺材呢，够不错了。轮到我的时候，有没有棺材都难说。”

他还真说对了，没过几天，我们遇到了另一个盟国楚国的劫镖队。他们也认错了人，砍掉了镖头的脑袋，并且在劫走镖车后向我们真诚致歉。但鉴于这一次劫到的东西不算太值钱——最值钱的已经被吴国盟友拿走了——他们只敬献了几个花圈。

我们一路走，一路不断地换着镖头，正当我盘算着什么时候该轮到我时，凤凰城到了。这是我国第二大城市，也是商业枢纽。

告别了友善的镖师们，我打算用龙岗山山大王的匕首去领赏，换回我的第一桶金。结果到了衙门一问，由于山大王已死，他在国家悍匪排行榜上的排名直线下降，已经由极度危险级跌至普通危险级，再到限制级，目前只剩下辅导级的命了。据此推算，我只能得到很小的一笔数目。

"可是，他是因为被我杀死，才降级的呀！"我不甘心地争辩说。

"所以责任才在你嘛"，衙门的王捕头悠悠地说，"你要是不杀他，他怎么会降级呢？"

这个逻辑无懈可击，我只能保持沉默，我也想明白了为什么这世道盗匪横行。不管怎么说，领到点银子总比一无所有强。

其后的几天我在凤凰城四处游逛，寻找可能的机会。我渐渐发现，这里有很多像我一样的年轻人，期待着在大城市里出人头地。他们无钱无势，像没头苍蝇一样乱撞，干着各种莫名其妙的活计。

凤凰城里专门有一家中介机构，负责给这些人联系任务。我第一次去的时候，在门口看到一张写得密密麻麻的任务列表，其中包括：替著名财主李员外磨面粉，帮凤凰城第一美女冰灵小姐采集火山泥敷脸，为模范市民李大壮捕捉幼狐，为占卜师洪大师收集龟壳，诸如此类。完成了这些任务后，雇主会对你的表现进行打分，积分到达一定等级，你就可以获准加入一些江湖帮会，开始慢慢往上爬。

这让我很不理解。在我的想象中，江湖是一个快意恩仇的地方，是用刀和剑来获得身份的地方，现在看来却似乎是在评选劳模。中介公司的王老板，就是通常被称为任务王的老头儿，似乎看出了我的疑惑。

"这才是真正的江湖啊！"他对我说，"秩序和等级压倒一切。"

他还扯了一堆"宏观调控""按劳分配"之类的概念，我没听懂，但我听明白了一件事：要想在江湖上混，就得听他的。于是我犹犹豫豫地挑选了我生平的第一件任务：去帮城里著名的水果托拉斯神农企业种植水果树。

该企业的流水线分工相当完备，但存在一个问题：由于遭受部分支持反垄断法的国家大臣的迫害，他们在城里一处黄金地段的厂房由于污染环境而不得不拆迁，因此只能临时把企业各部门分拆到全城各地，这导致了效率上的下降。很不凑巧的是，此时恰逢全国劳工福利大罢工，所以其中的运送原材料、工具之类的事情，就只能召唤江湖客们去办理了。

我购买了一匹廉价的枣红马，每日里奔波于工具车间、肥料车间和养殖大棚之间，身上有时带着种子，有时带着锄头，有时身后赶着一辆肥料车。那些散发而出的阵阵臭味，让我很难相信我是一个闯荡江湖的侠客。但不这么做，我没法获得荣誉积分并以此换取荣誉等级证书，也就没有任何帮会愿意收留我，更没办法投军打仗。

"就你这匹马，这身破衣服，手里的破铜烂铁，也想去纵横江湖？"任务王斜眼看着我，"还是乖乖拉肥料吧。"

我乖乖地拉肥料，每天沿着完全相同的道路跑上几十次，连街角炸麻花的那个小姑娘脸上的每一颗痣都记得清清楚楚。若不是藏在靴子里的那枚玉佩时不时地硌我的脚，我甚至忍不住要开始想，其实这也是一份蛮有前途的职业……

有一天我一边运肥一边打盹，醒来时发现肥料车已不知所踪，连忙沿着原路回去寻找。我看到一群骑着赤兔马的极度彪悍的外国人，正在四处追杀着城里的人们。而我那辆可怜的运肥车，已经被一位刀手大刀一挥劈作两半。

我为此很愤怒，但肥料比不上自己的命值钱，所以我溜到了街边的杂货店，躲了起来。外国人杀散了人群，开始动手砍树立在凤凰城中心的王旗。与此同时，许多装备精良的唐国高级武士们在一旁笑眯眯地观看，并没有出手阻止的打算。

"他们要干什么？"我小声问杂货店伙计。

"砍王旗呗，可以拿到皇帝老儿那儿，换取我们唐国的部分国库物资。"

我一愣："那么严重，高手们为啥不去制止呢？"

"反正实力不够也制止不了，谁愿意去费力不讨好？"伙计撇撇嘴，"更何况国库被抢，我们还有好处呢！"

"什么好处？"

"这个大陆是要定期进行国力排行榜的，国库被劫，排行就会下跌，跌到最后两名，皇帝会给咱们每个人补偿一定的荣誉积分，这可是无本万利的买卖。"

原来如此。我仔细观察，发现有几名唐国武士还跑去和敌人聊天，看上去很熟。

"怎么这么久不过来？我们等得真辛苦。"

"还不得怪你们国王，在边境和我们玩真的，忒不象话！我们只好跑到魏国和宋国去了。"

"这小子就是一根筋！你放心，过两天换届选举，保证把他弄下来！"

"够哥们！"

"切，咱们谁跟谁？"

这一段肆无忌惮的对话顺着风传了过来，我觉得有种醍醐灌顶的彻悟。后来我才听说，原来各国有势力的帮会之间还互通消息，协助对方劫本国的镖车，以此分红。

我只是有一点没想明白，即便能赚取更高等级的证书，自己的国家被人打都不敢还手，那还有什么意思呢？

过了两天，国王果然在选举中下野，随即被放逐，此

事发生在王城，我无缘亲见。据说其时王城就像狂欢节一样，各国友人纷纷从畅通无阻的边境穿越而来，一路走一路放着烟花；回去时顺手把所见到的镖车和商队统统打劫，以示喜悦之情。

新任国王励精图治，大力发展友好睦邻关系，凤凰城慢慢变得像汉国和齐国的后院。到后来我们自己都懒得再去树王旗了，外国人就自己把大旗竖起来，再自己砍。

好在此事已经与我无关了，我通过一个月辛勤的劳动，获得了ZT-4证书，全称是“江湖青年积极分子四级征途证书”。虽然没能拿到六级，但这一等级已经足够我加入帮会，正式开始江湖生涯。

我怀揣着证书来到了帮会人才市场，见到一家家帮会铺着摊子，打着许多诱人的广告，诸如“江湖梦想的起点”“称霸武林，从大泽帮开始”云云。我看得眼花缭乱，不知该选谁，这时我感觉有人在背后轻轻碰了我一下。

回过头，是一个和我年纪差不多的年轻人。他紧张地向我表示着友好的笑脸，露出两枚兔子似的大门牙：“请问……哪个帮会比较好啊？”

原来这也是个和我一样的菜鸟，我突然觉得心头一松。也许是出于某种强烈的对比，他居然让我想到了缺牙小花，并且开始体会到一种温暖的意味。

“我们入哪个帮，哪个就最好！”我激情万丈地宣布。他惶惑地看着我，不由自主地点着头。在以后的日子里，我说什么，他都这样顺从地点头。

我拍拍他的肩膀，四处一巡视，看到某个帮会摊位前的迎宾小姐比较漂亮，于是伸手一指：“喏，就是那个帮，我们就加入它了！”

我的伙伴有一个很土气平凡的名字，说了几次我也没记住，好在他也没打算让我记住，我只需要叫他的小名“大牙”就行了。我们的帮会名倒是听起来很威风，叫做“沃血狂沙”，不过过了一段日子我才发现，这个名字相当的贴切：我们总是流出沃血，然后啃一嘴的狂沙。

加入帮会后，第一个直接好处在于，你有靠山了。我和大牙跟着前来收人的高级会员们，狐假虎威地策马驶向王城，看着他们华丽的铠甲和明亮的刀锋，心里十分欣慰。

这是我生平第一次到达王城。这座城市比凤凰城大得多，里面无数江湖豪客，让我自惭形秽。

“要是有一天，我们也能这么威风，该多好！”大牙说。

在大牙面前，我总是要摆出老大的派头。

“那是当然了！”我挺挺胸脯说。

加入帮会的第二个好处是帮会有任务安排给你，不必听从任务王的差遣了。作为低级会员，我和大牙没有被派去和敌人作战，而是受命到皇城中立区去采集资源。

皇城不属于任何一个国家，而是属于皇帝，但实际上，这个可能和我有血缘关系的皇帝只是个空架子。皇城区现在比我们清源村的晒谷场还开放，各国人民都到这里采集资源，相互切磋，但上头分派任务时，只说那里可以采集资源，半个字没提可以相互切磋。

我和大牙别着唐国徽章，跟着帮会的大队，穿越边境，来到皇城。这里一片萧条景象，属于皇室的卫兵们见到我们都围上来：“兄弟，有烟么？”“烟屁股也行。”他们个个衣衫不整，面有菜色，显然待遇很低。与他们相比，我们这支队伍看上去很光鲜。

但进入采集区后，队伍就解散了，各自去往不同区域。我和大牙由一个小头目带着，前往檀木采集区。身边的高手们都不在了，那种虚张声势的豪迈顷刻间灰飞烟灭，但在惴惴不安的大牙跟前，我不能露怯。

带我们俩的队长瞥了我一眼：“悠着点，兄弟，在这种三不管的地方，一定要低调，不然你都不知道自己是怎么死的。”

这话我没过多久就体会到了。我们找到一个人比较多的地方，虽然效率会低点，但可以壮胆。戴上采集手套，还没采到几根，远处就传来马蹄声。一群外国人凶神恶煞地扑过来，这场景令我想起了镖头被杀的时候。但此地过于开阔，无法躲藏，我正在手足无措，却见他们东一刀西一枪，在地上留下了十多具尸体，然后不慌不忙地离开了。

“被杀的都是汉国的低级武士”，队长的声音很平静，“因为汉国的高手杀人太多，外国人打不过他们，只能杀小角色出气。”

“幸好咱们不是汉国人。”大牙心有余悸地说。

“放心吧，汉国的一会儿准来。”队长耸耸肩，“汉国杀外国人的最多啊，要不怎么那么招人恨。”

大牙从胸腔深处发出一声哀鸣，不再说什么了。显然是为了对得起他这一声哀鸣，我们提心吊胆地采了一两个时辰后，汉国人终于来了。他们像一支军队一样纪律严明，分工明确，一部分人去把住路口，另一部分人进行屠戮，还有第三组人负责抢劫物品——无怪乎他们的国力最强。我眼看着队长被一名骑士一斧头砍在背上，血淋淋地倒地身亡，都没来得及哼一声。另一名骑士则向我和大牙奔来，我们俩闭目待死。过了许久，却听到他轻轻叹息了一声。我大着胆子睁开眼，他已经离去了，居然放过了我们。

我俩面面相觑，不知所措，忽然听到队长的声音。他说话中气十足，一点不像挨了斧子：“他就是前段时间被放逐的唐国国王啊！叛逃到了汉国。该死的，你们俩运气真好，我倒是挨了一下。”

大牙看傻了：“队长，你咋会没事呢？”

队长嘿嘿一笑：“在江湖上混，要多长点经验。”说着，他撩起外衣，露出里面的一件背心。原来这是用高分子聚合材料做成的，不但坚韧抗冲击，里面还充满了猪血牛血。一刀下去，割破衣服，鲜血就会泉涌而出，看起来像真的一样，杀人者往往就被骗了。

我们由衷地赞服说：“还要跟您多学着点。”

（未完待续）

下半年你最渴望玩到的游戏是哪款？

■晶合实验室 林晓

林晓：大家好。上一次主持晶合聊天室，还是2005年的事情，好遥远、好遥远……（Suki：这家伙又来怀旧了，拖出去扁一顿）对于患了轻微信息焦虑症的我来说，8个月的时间简直就是一个世纪啊，怎么会不遥远。什么？你不知道什么是“信息焦虑症”？那就请把你的手机关掉，把你电脑上的网线拔下来，还有你订阅的报纸送给别人。在经过了起初无所谓和“世界清净了”的阶段后，你会感到一种百爪挠心的不安和烦躁——恭喜，你确实是一个标准的都市人，离开信息的海洋就活不下去。

感慨发完，下面聊天室正式开张。放假前匆匆在晶合启院（bbs.popsoft.com）发布我的聊天室话题：“下半年你最渴望玩到的游戏是哪款？”——我的意思，是在年初那些位于期待榜上的大作，到了炎热多雨闷热的8月是否还有人惦记，并且如期上市，没有在质量上忽悠我们。



只爱那唯一的它

网友 silvan：

虽然“轩辕伍”的宣传动画里，黄帝像极了奥特曼，蚩尤又被设计成怪物的样子；战斗音乐一成不变，男主角一晃而过的样子压根没给我留下印象……但是没办法，我还是渴望8月，轩辕出鞘的那一瞬间！

网友 梦如幻：

期待的应该是“轩辕伍”吧。已经一年多没玩新的“轩辕剑”了，一定要买正版。

网友 air：

“轩辕伍”我一定争取，“仙剑四”我从未放弃！

（**林晓：**执念就要变成怨念了，直冲云霄……这个“轩辕伍”究竟是个什么样的游戏，让大家如此期待呢？瞧瞧它的设定：一名轩辕民误入山海界，此时的山海界因不明原因发生一场大旱灾，各个种族为了自我的生存互相争战，其中以占据西方、南方的四灵诸侯领地为最。主角随剧情的推进及在与伙伴相处的过程中，渐渐地自我了解并解开了这个世界发生变故的谜团。游戏的背景故事，固然是游戏中重要的部分，但游戏的画面、音效、操作性等直观的东西，也是吸引玩家的要素。不管怎么说，对这个游戏系列一贯死忠的玩家，仍然会一代代地玩下去。）

网友 死神之舞：

当然是《突袭3》。我等了好长时间，电脑已经升级完毕，就等游戏上市了。玩《突袭》也有四五年了，一直很喜欢这款游戏，觉得是以二战为背景的最棒的RTS。《突袭3》据说加强了海战，画面也更好，值得期待。

网友 霸道超超：

网游？完美时空新出的——《武林外传》。电视看多了，想感受一把游戏……

（**林晓：**这个《武林外传》和电视剧《武林外传》有什么关系？我真爱死电视的《武林外传》了，这充分说明我们大陆的通俗电视剧一样可以编得能看、好看、耐看……明儿我也去见识一下《武林外传Online》……）

网友 空心竹：

最期待的是《寂静岭》的后续作品。发现自己真的被《寂静岭》系列迷住了，连出门的时候都要带着手电和收音机，随时都准备从旁边卸下个水管子自卫。

网友 超小菜鸟：

《大航海时代2》非DOS版，《大航海时代2》网络版，《大航海时代2》……我玩过很多该系列的游戏。其它的游戏单机的也好，网络的也好，没有一个能给我留下深刻印象的。原因在于现在的游戏模式都差不多，基本上是换汤不换药。网络游戏更是如此，到处都充斥着铜臭味。真正有创新花样的没几个。《大航海时代2》之所以吸引我，就在于它独特的游戏模式——在一望无际的大海上驾驶着自己的小船，或去尼罗河深处探访那古老的文明，或去直布罗陀海峡与黑胡子战斗，也可以往返于世界各大贸易港口做一个16世纪版的比尔·盖茨……这一切都深深地吸引着我。

（**林晓：**空心竹你放下武器，小菜鸟你走出船舱，我向你们推荐一款老少咸宜、居家旅行必备、健康积极的桌面游戏——《平衡》。我有个朋友专爱那小球掉入空中的瞬间感觉，据说很酷。）

好饭菜总是多多益善

网友 酒鬼子夜：

最期待的当属《孢子》，我的机器应该能跑起来。不过，就怕明年下半年才出PC版。网络游戏方面，就期待《WoW》出资料片了。当然，如果大宇的"仙剑"能出的话，我也一定买。其他真没什么可期待的。不知道是我玩游戏的口味变高了，还是现在的游戏越来越差劲。总之，没以前那么多期待的游戏了。

网友 天罗：

我不喜欢玩网游。下半年最渴望《文明Ⅳ》的中文版和《魔法门之英雄无敌Ⅴ》的中文版。出来之后一定买正版的。

网友 土豆挠子：

单机的"SC2""生化4"，最好再来款"三国"的RPG。网络游戏方面自然是《WoW》资料片了。最好是有免费的好玩的没有外挂的游戏，《WoW》太费钱了。

网友 烈火威士忌：

《使命召唤》资料片：二战是取之不尽用之不竭的永恒题材。扮演上千万普通士兵中的一员，游戏的真实性可令你亲身体验战争中的血与火、爱与恨。

《暗黑破坏神Ⅲ》：单机游戏照样出经典！加上善恶点，可帮Diablo诛仙，可救人民于水火，爽啊！

《三国志12》：每一次都有新鲜感！不论是五虎将扫平天下，还是诸葛亮只身回天，或是无尽的PK剧本，都能带来新的体验。

网友 箭拔弩张：

机器太卡，可是没钱升级……所以只能期待《凤舞天骄》和《大话春秋》了。当然还有《功夫Online》，好希望所有游戏都不占大量内存。

网友 荧惑火：

首先，《WoW》我是不会去碰的，无尽的Raid想一想就够了。再者，觉得"轩辕"系列应该会合我的胃口。另外，随便看看层出不穷的网络游戏，这下半年就有得玩的了。不过还是大学生活才是我应该好好应对的一款现实游戏啊……

网友 仗剑游侠：

"暗黑Ⅲ"《地狱之门——伦敦》《激战》等都是我期待的游戏。

网友 唤夜：

首先是"轩辕伍"，因为已经看了游戏的报道，感觉还不错，所以这个一定要买。然后是"暗黑Ⅲ"，这个嘛，玩它就是为了爽。其实我本来不太熟悉"暗黑"这种游戏，不过玩着玩着就着迷了，很想看看3代有什么突破。"仙剑"系列的续作也很期待。作为一个"仙剑"的支持者，怎能放过！至于《幻想三国志》和"太阁"系列新作就太远了，再作打算吧。

网友 雪狼LOGO：

最期待的是《使命召唤2》《孢子》。其实我期待的游戏很多，但是我目前在读高三，身不由己啊！我准备了一张白纸，把每期大软"前线地带"上介绍的我觉得有意思的游戏记下来，等到毕业以后大规模地升级机器，然后把白纸上列的游戏都玩一遍。现在大概有30款游戏了，不过最渴望玩到的还是《使命召唤2》和《孢子》。当年在宿舍玩《使命召唤》一代时，一边玩一边大喊，最后被群扁。游戏做得太真实了，让我着迷。我还喜欢模拟类游戏，所以期待《孢子》的到来。

（**林晓：** 年初我们给出的期待榜上的大部分作品都已经问世，《使命召唤2》也已经发售，据游戏编辑说，品质都还不错，跳水的很少。《魔法门之英雄无敌Ⅴ》更是上乘佳作。尝惯了一种食物的朋友，可以换个口味。喜欢对满桌菜肴挑剔的人，说不定这几道"菜"就对了你的胃口。）

关于《魔法门之英雄无敌Ⅴ》晶合后院的讨论：

网友 SIMS：

大家喜欢"英雄无敌Ⅴ"里哪座城啊？H5里的城池实在是……我怕形容不好，反正本人是非常非常喜欢的。总算每座城都去过了一次，稍微谈谈个人感受。

人类——就那样，不过那些建在城堡平台上的小房子很喜欢。

恶魔——绝对有压迫感。

亡灵——月光下的城堡，阴森而又优雅。

地下城——让我明白了什么叫做女人能顶半边天，几乎就是个女儿国嘛。

精灵——好大一棵树，绿色的祝福……

泰坦——天空之城。

我想住在那座天空之城。旅游的话，那棵大树不错，很有气氛。

许多人因为龙崖而喜欢上精灵城。看着那么多龙在天上飞，感觉是很不错的。当初和别人讨论下来，H3里就人类和精灵的城居住条件比较好，后来出来的元素也不错。

网友 赤翼梦魇：

H5的城池随便居住哪座都可以，毕竟每天能为我提供相当数量的金币。按照真实感觉来说，天空之城会是我最想去的，虽然随时有消失在泰坦脚下的危险。

网友 浅色回忆：

H5里本来是认为人类城最漂亮的，因为那道从云中穿射下来的光。然后进了精灵城……呃……我要住在这里啊……说H3的话，人类城那纯蓝的天空（什么都没建设的时候最漂亮），然后就是龙崖了，非常棒。其实感觉沼泽的气氛营造得也不错。

单机游戏，归来吧！

■晶合实验室 林晓

隔了20年，新超人呼啸着从天而降。“似乎是年轻的克里斯托夫重现江湖，一时间看过前部超人电影的我热泪盈眶。”——抱歉，这句话是我的超粉朋友说的，我还没有来得及去电影院一观布兰登·罗斯的风采。可是看过的人回来一通争论，主要的话题集中在超人到底应不应该归来，以及如何归来。

新超人做了很多改变，更性感，更时尚（那条颇有争议的低腰红裤衩），更会摆Pose，但其票房成绩还是不敌惊险有趣的《加勒比海盗2》以及诡异阴郁的《达·芬奇密码》。

为什么？研究电影的朋友马上告诉我，是因为近年来漫画英雄太多，蝙蝠蜘蛛等充斥屏幕。再好的汤也禁不住这么熬，观众的胃口迟早会被这个英雄那个超人败坏了。不幸的是，归来的超人正撞在大家起腻的时候，于是有再炫目的效果、煽情的故事，也换不来票房飘红，刷新记录。所谓的天时地利人和，无非如此。

游戏也是这样。这几年网络游戏一款接着一款，新作层出不穷，可是真能占据玩家硬盘的作品并不多。看看本期的TOP TEN网络游戏的榜单，还是《魔兽世界》占据榜首，尽管游戏花费不小，但死忠的魔粉们仍然不肯离开这片洒了汗水和泪水的大地（插播广告：游戏剧场的《魔兽小说集》终于出版，详情请翻阅本期杂志），关于“魔兽”的任何一个消息都还令玩家们激动不已。网易的两款“西游”游戏从推出后就聚集了大量玩家，以至于网易高层开玩笑说：“网络游戏就是想尽办法刺激玩家进行消费，尤其是女性玩家，网易的游戏是最贵的，玩的人却是最多的。”《仙境传说》《泡泡堂》《魔力宝贝》……榜单上除了最后一名的《天骄Ⅱ》，全部是两三年前的产品。就算是《天骄Ⅱ》，也是2005年的作品了。在2006年到了8月份的时候，还没有一款今年推出的网络游戏作品上榜，不能不令我联想到新超人的命运。

相比之下，单机游戏却充满希望。聊天室调查，玩家对单机游戏的期待值远远高于网络游戏。单机游戏杰出的大作，虽然不是蜂拥而至，却也连绵不绝。三国主题的游戏，掰着手指头随随便便就能数出几个来，可是玩家就那么大兴趣，来一个热追一个。3D引擎的《三国志11》，借世界杯东风的《职业进化足球5》，刺激惊险的《极品飞车——无间追踪》……与网游的千作一面不同，各有风采绝妙的单机游戏在TOP TEN单机游戏排行榜上你争我夺，把个排行榜搞得好不热闹。

谁说单机游戏已经死亡？谁说单机游戏只能成为玩家心中的记忆？

是的，单机游戏的市场规模年年缩小，但跌到谷底正如黎明前的黑暗。一切不纯粹的投机行为都被淘汰，剩下的将是技术、理念、信心最坚定的单机游戏捍卫者。冬天已经来了，春天还会远吗？单机游戏，终有一天会如超人般归来。

不过，归来的时机可要找好。国外游戏的汉化版一定要精益求精，单机游戏的联网平台、后续服务都要跟上，不要像新超人叫好不叫座。P

TOP TEN 我正在玩的游戏

网络游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	运营公司	名次升降
1.魔兽世界	2236票	暴雪	2004年	第九城市	○
2.梦幻西游	2177票	网易	2003年	网易	↑
3.大话西游II	2171票	网易	2002年	网易	↑
4.仙境传说Online	2158票	Gravity	2003年	上海盛大网络	↑
5.泡泡堂	2115票	Nexon	2003年	上海盛大网络	↓
6.魔力宝贝	1947票	艾尼克斯	2002年	史克威尔艾尼克斯	↓
7.剑侠情缘Online II	1748票	西山居	2003年	金山公司	--
8.轩辕剑网络版	1476票	大宇	2003年	网星	↑
9.天堂II	1178票	Nc Soft	2003年	新浪乐谷	↓
10.天骄II	854票	目标在线	2005年	目标在线	↓



单机游戏排行榜



名称	票数	制作	发行日期	本刊评分	名次升降
1.三国志11	1721票	KOEI	2006年	8.8	↑
2.职业进化足球5	1682票	Konami	2005年	8.5	↓
3.极品飞车——无间追踪	1471票	EA	2005年	9	○
4.FIFA 06	1433票	EA	2005年	8.2	NEW
5.侠盗猎车手——圣安地列斯	1325票	Rockstar Games	2005年	9	○
6.NBA Live06	1181票	EA	2005年	8	↓
7.盟军敢死队3——目标柏林	1014票	Pyro Studios	2005年	8.5	↑
8.信长之野望——革新	975票	KOEI	2005年	8.5	↓
9.英雄萨姆2	961票	Croteam	2005年	8.5	↓
10.雷神之锤4	886票	Raven Software	2005年	8.5	↓

网吧流行游戏排行榜

游戏名称	流行度
魔兽世界	
梦幻西游	
街头篮球	
CS	
魔兽争霸III——冰封王座	
劲乐团	
劲舞团	
QQ幻想	
蒸汽幻想	
跑跑卡丁车	

本期“网吧流行游戏排行榜”调查的网吧有：

（100台电脑以下规模<含100台>）成都：地平线网吧、超霸网络、同创网吧、骄子之家网吧；上海：东方网点兰溪店、东方网点沪西店、东方网点新村店、强强网吧、宝盛网吧；郑州：环宇网吧、好时光网吧、紫葡萄网吧；西安：天想网吧

（101～300台电脑之间规模）上海：东方网点龙华店、东方网点虹桥店、东方网点国权店、极点网吧；西安：雁塔路网际快车网吧、新视觉网吧、红树林（交大分店）网吧；北京：网上游网络沙龙；郑州：馨怡网吧、E齐来吧

（301～600台电脑之间规模）西安：小蚂蚁网络连锁丈八北路店、红树林网吧连锁；上海：东方网点徐汇店；郑州：梦情网络

每期的网络游戏与单机游戏排行榜票数为玩家信投、网投和手机投票票数的总和。**信投**选票见每期杂志中央的读者咨询卡。**网络投票**的网址为www.topten.com.cn。**手机投票**，移动用户发送至629903，联通用户发送至929903，投票代码见每期杂志中央的读者咨询卡。

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN 零售价：￥6.80元 邮发代号：82-726